

(19) 世界知的所有権機関
国際事務局



(43) 国際公開日
2004年4月1日 (01.04.2004)

PCT

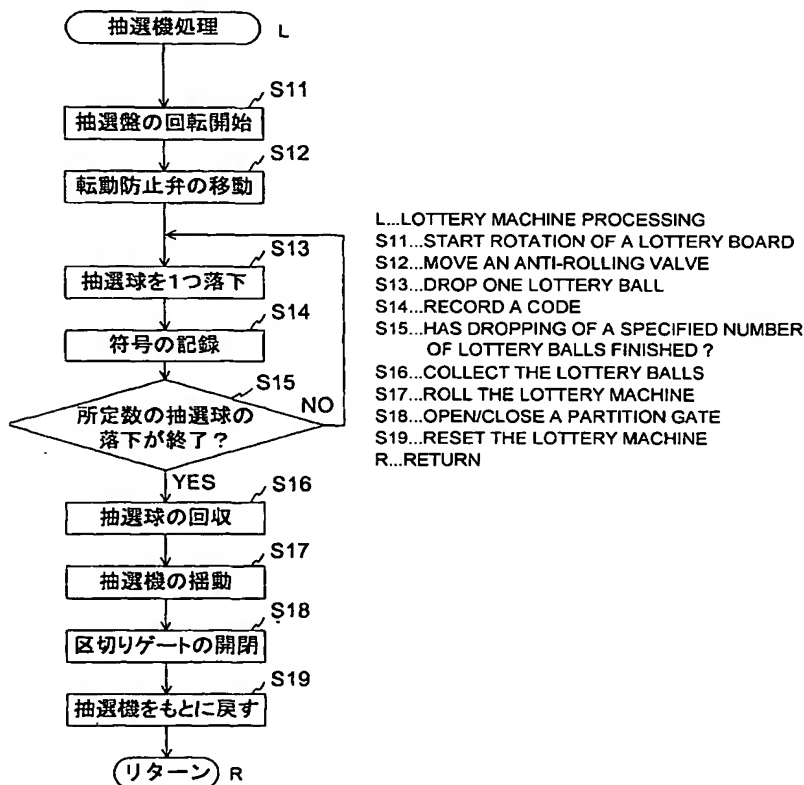
(10) 国際公開番号
WO 2004/026420 A1

- (51) 国際特許分類: A63F 3/06, 5/02 (72) 発明者; および
(21) 国際出願番号: PCT/JP2003/011441 (75) 発明者/出願人 (米国についてのみ): 豊田 博文 (TOY-
(22) 国際出願日: 2003年9月8日 (08.09.2003) 明 ODA, Hirobumi) [JP/JP]; 〒135-0063 東京都江東区有
(25) 国際出願の言語: 日本語 (74) 代理人: 正林 真之 (SHOBAYASHI, Masayuki); 〒171-
(26) 国際公開の言語: 日本語 0022 東京都豊島区南池袋3丁目18番34号 池袋シティ
(30) 優先権データ: 特願2002-270679 2002年9月17日 (17.09.2002) JP ハイ ツ701 Tokyo (JP).
(71) 出願人 (米国を除く全ての指定国について): アルゼ (81) 指定国 (国内): AU, US, ZA.
株式会社 (ARUZE CORP.) [JP/JP]; 〒135-0063 東京都 (84) 指定国 (広域): ヨーロッパ特許 (AT, BE, BG, CH, CY,
江東区 有明3丁目1番25号 Tokyo (JP). CZ, DE, DK, EE, ES, FI, FR, GB, GR, HU, IE, IT, LU, MC,
NL, PT, RO, SE, SI, SK, TR).

[続葉有]

(54) Title: GAME MACHINE AND PROGRAM

(54) 発明の名称: ゲーム機及びプログラム



(57) Abstract: A game machine, e.g. a bingo machine, imparting a real feeling to a player and attracting the gallery other than the player. The game machine comprises a means for charging a plurality of lottery balls in the plane section of a housing, a means for detecting whether all of the plurality of lottery balls charged in the plane section of the housing by the lottery ball charging means have entered a plurality of lottery holes or not, and a means for discharging a plurality of lottery balls entering any of the plurality of lottery holes, wherein the lottery ball discharging means has a function for discharging all of the plurality of lottery balls upon elapsing a specified time when the detecting means detects the fact that all of the plurality of lottery balls charged in by the lottery ball charging means have entered any of the plurality of lottery holes.

(57) 要約: ビンゴゲームのようなゲーム機において、遊技者に臨場感を与えるとともに、遊技者以外のギャラリーを巻き込むようなゲーム機を提供する。筐体における面部に複数の抽選球を投入する抽選球投入手段と、当該抽選球投入手段により前記筐体における前記面部に投入された複数の抽選球のすべてが複数の

抽選穴に入ったか否かの検知を行う入球検知手段と、複数の抽選穴のいずれかに入った複数の抽選球を排出する抽選球排出手段と、を備え、前記抽選球排出

[続葉有]



添付公開書類:

— 国際調査報告書

2文字コード及び他の略語については、定期発行される各PCTガゼットの巻頭に掲載されている「コードと略語のガイダンスノート」を参照。

手段は、前記入球検知手段により、当該抽選球投入手段により投入された複数の抽選球のすべてが複数の抽選穴のいずれかに入ったと検知された場合には、所定の時間が経過した後に、当該複数の抽選球のすべてを排出する機能を有する。

明 細 書

ゲーム機及びプログラム

5 技術分野

本発明は、ゲーム機及びプログラムに関するものである。

背景技術

10 従来から、マトリクスの各セルに各種の識別情報が付されたカードを用い、くじ引き等により選ばれた識別情報が表示されたセルに穴をあけ、縦、横、斜めのいずれか一行について早く穴を並べたものが当選するといったビンゴゲームが行われている。

このようなビンゴゲームでは、ルールが簡素であり、かつ、一瞬で結果のわかる抽選方法とは異なり、なかなか穴が開かないといった「焦り」や、もう1つで1列が完成するといった「期待感」などの効果もあり、年齢、性別を問わず多くの人々に親しまれている。

このビンゴゲームには紙製のビンゴカードが用いられているが、このゲームを模したゲーム機も種々開発されている。

20 その中でも、例えば、特開2001-162046号公報のように、抽選球が面部に投入され、複数の抽選穴のいずれかに入ることにより、表示部に表示された識別情報が有効とされるゲーム機が提案されており、抽選球が遊技者の目の前で抽選穴に入るという臨場感を生じ、遊技者の興趣を永続させ得る。

25 しかしながら、このようなゲーム機においては、ある抽選球が抽選穴に入った後、その後、抽選球が排出され、視認不可能な状態に至るため、遊技者にとって抽選結果を確認するためには、表示部における抽選結

果しかなく、単なる識別情報を示す画像を視認したとしても、抽選球が実際に抽選穴に入ったという実感が沸かないことが少なくなく、臨場感を与えるものとは云い難い。

また、このようなゲーム機においては、表示部を凝視できる遊技者以外のギャラリーに対しては、抽選された識別情報を視認するものは、ある遊技者に対応するように設けられた表示部くらいである。

更には、ある遊技者における表示部を覗き込むことも可能であるが、上述したように、抽選球が実際に抽選穴に入ったという実感が沸かないだけでなく、ある遊技者における表示部を覗き込むことは、容易にできるような行為ではない。

発明の開示

本発明は、以上のような問題点に鑑みでなされたものであり、その目的は、遊技者に臨場感を与えるとともに、遊技者以外のギャラリーを巻き込むようなゲーム機を提供することにある。

以上のような目的を達成するために、本発明のゲーム機は、筐体における面部に複数の抽選球を投入する抽選球投入手段と、当該抽選球投入手段により前記筐体における前記面部に投入された複数の抽選球のすべてが複数の抽選穴に入ったか否かの検知を行う入球検知手段と、複数の抽選穴の各々に入った複数の抽選球を排出する抽選球排出手段と、を備え、前記抽選球排出手段は、前記入球検知手段により、当該抽選球投入手段により投入された複数の抽選球のすべてが複数の抽選穴の各々に入ったと検知された場合には、所定の時間が経過した後に、当該複数の抽選球のすべてを排出する機能を有することを特徴とする。

より具体的には、本発明は、以下のようなものを提供する。

(1) 抽選球を転がすための面部と、当該面部に設けられた複数の

抽選穴と、を有する筐体と、当該複数の抽選穴のいずれかに抽選球が入ることにより、当該抽選球が入った複数の抽選穴の各々に基づいて遊技の結果を決定する遊技結果決定手段と、を備えたゲーム機であって、前記筐体における前記面部に複数の抽選球を投入する抽選球投入手段と、

5 当該抽選球投入手段により前記筐体における前記面部に投入された複数の抽選球のすべてが複数の抽選穴に入ったか否かの検知を行う入球検知手段と、複数の抽選穴の各々に入った複数の抽選球を排出する抽選球排出手段と、を備え、前記抽選球排出手段は、前記入球検知手段により、当該抽選球投入手段により投入された複数の抽選球のすべてが複数の抽

10 選穴の各々に入ったと検知された場合には、所定の時間が経過した後に、当該複数の抽選球のすべてを排出する機能を有することを特徴とするゲーム機。

上述のように、実際の抽選球を遊技者に視認可能な状態にすることができるようにしてもよい。従って、抽選球の数、抽選球が入っている抽

15 選穴等の様々な情報が視認し得るので、遊技者に臨場感をより与えるような遊技を提供することができる。

また、実際の遊技を行っている遊技者を除いたギャラリーにとっても、抽選球の数、抽選球が入っている抽選穴等の様々な情報を視認することができるので、遊技者だけでなく、ギャラリーをも楽しませることが

20 可能である。このため、遊技者に対して、ギャラリーに見られているという意識を持たせる可能性を生じさせ、よりよい結果を得たときには、他の遊技者及びギャラリーから見られているという優越感を得ることができる遊技を提供することとなる。更には、よりよい結果を得ようという期待感を持てるような遊技を提供することができる。

25 (2) 前記抽選球排出手段は、当該入球検知手段により、当該抽選球投入手段により投入された複数の抽選球のすべてが複数の抽選穴の各

々に入ったと検知されていない場合には、前記複数の抽選球を排出せず、前記入球検知手段により、当該抽選球投入手段により投入された複数の抽選球のすべてが複数の抽選穴の各々に入ったと検知された場合には、所定の時間が経過した後に、前記複数の抽選球のすべてを排出する機能

5 能を有することを特徴とする（１）記載のゲーム機。

（３） ２以上のセル数からなる行及び２以上のセル数からなる列から構成され、前記行及び前記列のセル数が同数であるマトリクスの各セルにそれぞれ符号が割り当てられ、前記複数の抽選穴にそれぞれ当該符号が割り当てられており、前記ゲーム結果決定手段は、抽選球が複数の

10 抽選穴のいずれかに入った場合に、当該複数の抽選穴のいずれかに割り当てられた符号に対応するセルを有効とし、抽選球が複数の抽選穴のいずれかに所定の回数入った結果、有効となったセルの前記マトリクス中の分布状況に応じて、ゲームの結果を決定する機能を有することを特徴とする（１）又は（２）記載のゲーム機。

（４） 前記抽選球排出手段には、前記抽選穴の下方に開閉自在なシャッタが設けられ、前記抽選球排出手段は、前記入球検知手段により、当該抽選球投入手段により投入された複数の抽選球のすべてが複数の抽選穴のいずれかに入ったと検知された場合には、所定の時間が経過した後に、前記シャッタを開放する機能を有することを特徴とする（１）か

15 20 ら（３）いずれか記載のゲーム機。

上述のように、実際の抽選球を遊技者に視認可能な状態とすることができるようにしてもよい。従って、抽選球の数、抽選球が入っている抽選穴等の様々な情報を視認可能となるため、遊技者に臨場感をより与えるような遊技を提供することができる。

25 また、実際の遊技を行っている遊技者を除いたギャラリーにとっても、抽選球の数、抽選球が入っている抽選穴等の様々な情報を視認するこ

とができるので、遊技者だけでなく、ギャラリーをも楽しませることが可能である。このため、遊技者に対して、ギャラリーに見られているという意識を持たせる可能性を生じさせ、よりよい結果を得たときには、他の遊技者及びギャラリーから見られているという優越感を得ることができる遊技を提供することとなる。更には、よりよい結果を得ようという期待感を持てるような遊技を提供することができる。

更に、抽選球を転がすための面部と、前記抽選球が、いずれかに入球可能となるよう前記面部に設けられた複数の抽選穴と、前記複数の抽選穴のいずれかの抽選穴に前記抽選球が入球したことを検知するセンサと、前記抽選球が入った該抽選穴に前記抽選球を保持するシャッタと、を備えるゲーム機において、前記抽選球が入球した該抽選穴によって遊技結果が決定され、前記シャッタを開くことにより、前記抽選球が入球した該抽選穴に入球した前記抽選球が該抽選穴から排出されることを特徴とするゲーム機を提供することができる。

ここで、複数の抽選穴は、それぞれ、その形状、大きさ、上記面部における位置、及び／又は、性質（或いは固有情報）が異なっていてよい。従って、抽選球がいずれかの抽選穴へ入球する難易度は、異なってもよく、同じであってもよい。入球を検知するセンサは、各抽選穴に設けられることがより好ましいが、各抽選穴を区別して判別できる外部センサであってもよい。この外部センサは、1又はそれ以上の抽選穴の入球を判別できるものであってもよい。抽選穴に入った抽選球を保持するシャッタは、この抽選穴の下方に位置してよい。従って、この抽選穴は、抽選球が転がる面部側に開口し、抽選球を入球させることができる。抽選穴の下方に位置した閉じたシャッタは、入球した抽選球が、抽選穴を通過することを妨ぐことができ、このようにして、この抽選球を抽選穴に保持することができる。かかるシャッタを開くと、抽選球は、そ

の抽選穴を通過することができ、抽選穴から排出されることになる。

また、抽選球を転がすための面部と、複数の抽選球が、入球可能となるよう前記面部に設けられた複数の抽選穴と、前記複数の抽選穴に前記複数の抽選球が入球したことを検知するように設けられたセンサと、前記複数の抽選穴に前記複数の抽選球が保持されるように設けられたシャッタと、を備えるゲーム機において、前記複数の抽選球が入球した前記複数の抽選穴の組合わせによって遊技結果が決定され、前記シャッタを開くことにより、入球した前記複数の抽選球が前記複数の抽選穴から排出されることを特徴とするゲーム機を提供することができる。

ここで、複数の抽選球が複数の抽選穴に入球可能とは、各抽選穴が各抽選球を入球させることや、各抽選穴が1又はそれ以上の抽選球を入球させることを意味することができる。複数の抽選穴に備えられたシャッタは、同時に若しくは別々に開閉することができるが、実行されるゲームの種類により適宜選択することができる。尚、上記面部は、移動可能に設けられてもよく、例えば、該面部のいずれかの位置を通る回転軸を中心に回転させることができる。

(5) 抽選球を転がすための面部と、当該面部に設けられた複数の抽選穴と、を有する筐体と、を備えたゲーム機に対して、当該複数の抽選穴のいずれかに抽選球が入ることにより、当該抽選球が入った複数の抽選穴の各々に基づいて遊技の結果を決定せしめる遊技内容決定ステップを実行させるプログラムであって、前記ゲーム機の前記筐体における前記面部に複数の抽選球を投入せしめる抽選球投入ステップと、当該抽選球投入ステップにより前記筐体における前記面部に投入された複数の抽選球のすべてが複数の抽選穴に入ったか否かの検知を行わしめる入球検知ステップと、複数の抽選穴の各々に入った複数の抽選球を排出せしめる抽選球排出ステップと、をゲーム機に実行させるものであり、かつ

、前記抽選球排出ステップは、前記入球検知ステップにより、当該抽選球投入ステップにより投入せしめた複数の抽選球のすべてが複数の抽選穴の各々に入ったと検知せしめられた場合には、所定の時間が経過した後に、当該複数の抽選球のすべてを排出せしめる機能を有することを特徴とするプログラム。

上述のように、実際の抽選球を遊技者に視認可能な状態とすることができるようにしてもよい。従って、抽選球の数、抽選球が入っている抽選穴等の様々な情報が視認可能となるため、遊技者に臨場感をより与えるような遊技を提供することができる。

10 また、実際の遊技を行っている遊技者を除いたギャラリーにとっても、抽選球の数、抽選球が入っている抽選穴等の様々な情報を視認することができるので、遊技者だけでなく、ギャラリーをも楽しませることが可能である。このため、遊技者に対して、ギャラリーに見られているという意識を持たせる可能性を生ぜさせ、よりよい結果を得たときには、
15 他の遊技者及びギャラリーから見られているという優越感を得ることができる遊技を提供することともなる。更には、よりよい結果を得ようという期待感を持てるような遊技を提供することができる。

より詳細な発明の特徴、性質そして種々の有利なことは、以下の発明の詳細な説明と添付される図面からより明確になるであろう。

20

図面の簡単な説明

図 1 は、本発明の好ましい実施例によるゲーム機の概観を示す斜視図である。

図 2 は、図 1 のゲーム機における帆船型抽選機の断面図である。

25 図 3 A は、図 1 のゲーム機における抽選盤付近の拡大図である。

図 3 B は、図 1 のゲーム機における抽選盤付近の拡大図である。

図 3 C は、図 1 のゲーム機における抽選穴の拡大断面図である。

図 4 A は、図 1 のゲーム機における抽選球受け部付近の平面概略図である。

図 4 B は、図 1 のゲーム機における抽選球受け部付近の平面概略図である。

図 5 は、図 1 のゲーム機における個人用遊技操作部の一部の拡大図である。

図 6 は、図 1 のゲーム機を制御する主制御回路と、これに電氣的に接続されている周辺装置とを含む回路構成を示すブロック図である。

図 7 は、図 1 のゲーム機で使用される符号コードと符号とを対応させるためのデータシートである。

図 8 は、図 1 のゲーム機の表示制御装置を示すブロック図である。

図 9 は、図 1 のゲーム機の画面表示例を示す概略図である。

図 10 は、図 1 のゲーム機の画面表示例を示す概略図である。

図 11 は、図 1 のゲーム機において実施され得る制御処理例のフローチャートを示す。

図 12 は、図 1 のゲーム機において実施され得る制御処理例のフローチャートを示す。

図 13 は、図 1 のゲーム機において実施され得る制御処理例のフローチャートを示す。

図 14 は、図 1 のゲーム機において実施され得る制御処理例のフローチャートを示す。

図 15 は、図 1 のゲーム機において実施され得る制御処理例のフローチャートを示す。

図 16 は、図 1 のゲーム機において実施され得る制御処理例のフローチャートを示す。

図 1 7 A は、図 1 のゲーム機の抽選球待機部の拡大図である。

図 1 7 B は、図 1 のゲーム機の抽選球待機部の拡大図である。

図 1 7 C は、図 1 のゲーム機の抽選球待機部の拡大図である。

図 1 7 D は、図 1 のゲーム機の抽選球待機部の拡大図である。

5 図 1 7 E は、図 1 のゲーム機の抽選球待機部の拡大図である。

図 1 7 F は、図 1 のゲーム機の抽選球待機部の拡大図である。

図 1 7 G は、図 1 のゲーム機の抽選球待機部の拡大図である。

図 1 7 H は、図 1 のゲーム機の抽選球待機部の拡大図である。

図 1 7 I は、図 1 のゲーム機の抽選球待機部の拡大図である。

10 図 1 8 は、本発明のもう一つの好ましい実施例によるゲーム機の概観を示す斜視図である。

図 1 9 は、図 1 8 のゲーム機の抽選機における概観を示す縦断面図である。

図 2 0 は、図 1 8 のゲーム機の抽選球受け部の上面図である。

15 図 2 1 は、図 1 8 のゲーム機の抽選盤の斜視図である。

図 2 2 A は、図 1 8 のゲーム機における第 2 の回収通路の概観を示す縦断面図である。

図 2 2 B は、図 1 8 のゲーム機における第 2 の回収通路の概観を示す縦断面図である。

20 図 2 2 C は、図 1 8 のゲーム機における第 2 の回収通路の概観を示す縦断面図である。

図 2 2 D は、図 1 8 のゲーム機における第 2 の回収通路の概観を示す縦断面図である。

25 図 2 2 E は、図 1 8 のゲーム機における第 2 の回収通路の概観を示す縦断面図である。

図 2 2 F は、図 1 8 のゲーム機における第 2 の回収通路の概観を示す

縦断面図である。

図 2 2 G は、図 1 8 のゲーム機における第 2 の回収通路の概観を示す縦断面図である。

5 発明を実施するための形態

以下に、本発明の好ましい実施例について図面に基づいて説明する。尚、本実施例は、ビンゴゲーム機に本発明におけるゲーム機を適用したものに關する。

[ゲーム機の構成]

10 本実施例のゲーム機 1 0 の概略を示す図を図 1 に示す。

このゲーム機 1 0 は、複数人が同時に遊技を行うことのできるゲーム機であり、中央に帆船型抽選機 1 2 を備えており、帆船型抽選機 1 2 を構成する帆船の両舷部にそれぞれ複数の個人用遊技操作部 1 4 が設けられている。尚、図 1 に示した例においては、片側に 5 箇所、両側を併せて 1 0 箇所の個人用遊技操作部 1 4 a ~ 1 4 j が設けられている。但し、図 1 においては、個人用遊技操作部 1 4 f ~ 1 4 h は図示しない。

<帆船型抽選機の構成>

20 帆船型抽選機 1 2 の断面概略図を図 2 に示す。以下、帆船型抽選機 1 2 の説明は図 1 及び図 2 の双方に基づいて説明をする。

帆船型抽選機 1 2 の後舷部 1 2 a には、抽選球上昇装置 2 0 が設けられている。抽選球上昇装置 2 0 は、抽選球 2 1 の半径よりもやや大きい曲率半径を有する溝が螺旋状に設けられており、抽選球上昇装置 2 0 の下部に設けられた抽選球上

昇用モータ 2 2 が抽選球上昇装置 2 0 を回転させることにより、当該溝に沿って抽選球 2 1 を上昇させることができるのである。

5 抽選球上昇装置 2 0 により上昇した抽選球 2 1 は、帆船型抽選機 1 2 の上部に備えられた抽選球待機部 2 4 に送られる。そして、所定のタイミングで抽選用ゲート 2 6 が開くことにより、抽選球 2 1 が 1 つずつ帆船型抽選機 1 2 の抽選部へと送り出されるのである。

10 抽選用ゲート 2 6 より送り出された抽選球 2 1 は、上部樋 2 8 を転動し、上部樋 2 8 の中央部に設けられた落下穴 3 0 に達することにより、舵型回転装置 3 2 に落下する。舵型回転装置 3 2 には、その外周部に沿って抽選球 2 1 の通過可能な円周状の経路が設けられており、当該経路の外周面上には抽選球 2 1 の直径よりやや大きい直径を有する通過孔が少な
15 くとも 1 つ設けられている。

落下穴 3 0 より落下した抽選球 2 1 は、舵型回転装置 3 2 の上部に停止し、舵型回転装置 3 2 が回転することにより舵型回転装置 3 2 に設けられた通過孔が当該抽選球 2 1 の停止位置に達することで、抽選球 2 1 は当該通過孔を通過して舵
20 型回転装置 3 2 内に進入する。そして、舵型回転装置 3 2 内に進入した抽選球 2 1 は舵型回転装置 3 2 の下部に落下し、舵型回転装置 3 2 が回転することにより当該通過孔が舵型回転装置 3 2 の最下部に位置したときに、抽選球 2 1 は舵型回転装置 3 2 より更に落下する。

25 舵型回転装置 3 2 の下には、抽選球受け部 3 4 が設けられており、抽選球受け部 3 4 には、その側部から以下に説明す

る 2 つの抽選盤 3 8 (3 8 a 及び 3 8 b) のいずれかへと抽選球 2 1 を誘導するための複数のスロープ 3 6 a ~ d が設けられている。抽選球受け部 3 4 に落下した抽選球 2 1 は、複数のスロープ 3 6 a ~ d のいずれかに向かって転動し、当該
5 複数のスロープ 3 6 a ~ 3 6 d のいずれかを転動することで抽選盤 3 8 に誘導される。抽選盤 3 8 付近の拡大図を図 3 A 及び 3 B に示す。

帆船型抽選機 1 2 の甲板上には、2 つの抽選盤 3 8 a 及び 3 8 b が回転可能に設けられている。

10 ここで、1 つの抽選盤 3 8 a に対しては 2 つのスロープ 3 6 a 及び 3 6 b が設けられているのであるが、これら 2 つのスロープ 3 6 a 及び 3 6 b のうち、スロープ 3 6 a は抽選盤 3 8 a に対して時計回り方向へ抽選球 2 1 を転動させるための
15 ものであり、スロープ 3 6 b は抽選盤 3 8 a に対して反時計回り方向へ抽選球 2 1 を転動させるためのものである。また、他方の抽選盤 3 8 b に対しては 2 つのスロープ 3 6 c 及び 3 6 d が設けられている。これら 2 つのスロープ 3 6 c 及び 3 6 d のうち、スロープ 3 6 c は抽選盤 3 8 b に対して時計
20 回り方向へ抽選球 2 1 を転動させるためのものであり、スロープ 3 6 d は抽選盤 3 8 b に対して反時計回り方向へ抽選球 2 1 を転動させるためのものである (図 4 A 及び 4 B 参照) 。

そのため、抽選盤 3 8 a が時計回り方向に回転しているときに、抽選球 2 1 がスロープ 3 6 a に誘導されて転動してく
25 ると、抽選球 2 1 の進行方向と抽選盤 3 8 a の回転方向が一致するため、抽選球 2 1 の速度はなかなか落ちることなく転

動を続け得るので、遊技者によってどこの抽選穴に当該抽選球 2 1 が入球するかの予測がされ難く、期待感を持続させることが可能となるが、抽選球 2 1 がスロープ 3 6 b に誘導されて転動してくると、抽選球 2 1 の進行方向と抽選盤 3 8 a の回転方向が相反する。このとき抽選球 2 1 の速度は急激に落ちてしまうこともあり、すぐに抽選穴に入球してしまうこともある。すると、遊技者は期待感を持続することができなくなってしまうことになる。

そこで、図 4 A 及び図 4 B に示すように、抽選球受け部 3 4 に転動防止弁 3 7 a 及び 3 7 b を設けることで、抽選盤 3 8 の回転方向に相反する抽選球 2 1 の転動を防止することができるのである。尚、ゲームによっては、この抽選盤 3 8 の回転方向に相反する抽選球 2 1 の転動が好ましい場合もあり得るため、転動の向きは、任意選択、随意選択等、色々と選べるようにすることもできる。

例えば、2つの抽選盤 3 8 a 及び 3 8 b がそれぞれ時計回り方向に回転している場合には、2つの転動防止弁 3 7 a 及び 3 7 b は図 4 A に示すように位置し、抽選球 2 1 を時計回り方向に転動させるためのスロープ 3 6 a 及び 3 6 c への経路を開放し、抽選球 2 1 を反時計回り方向に転動させるためのスロープ 3 6 b 及び 3 6 d への経路は閉鎖させるのである。

逆に、2つの抽選盤 3 8 a 及び 3 8 b がそれぞれ反時計回り方向に回転している場合には、2つの転動防止弁 3 7 a 及び 3 7 b を、図 4 B に示すように、それぞれ回動させ、抽選球 2 1 を時計回り方向に転動させるためのスロープ 3 6 a 及

び 3 6 c への経路を閉鎖し、抽選球 2 1 を反時計回り方向に
転動させるためのスロープ 3 6 b 及び 3 6 d への経路を開放
させることが可能となるのである。

- また、別の実施形態においては、抽選盤 3 8 a 及び 3 8 b
5 が停止した状態において抽選球 2 1 が転動され、スロープ 3
6 a ~ 3 6 d のいずれかを通過する際に当該スロープに設け
られたセンサによって抽選球 2 1 の転動方向を検知し、当該
方向に合わせて抽選盤 3 8 a 又は 3 8 b の回転方向を決定す
ることで、回転盤 3 8 の回転方向と抽選球 2 1 の転動方向と
10 を合わせることが可能となるのである。

尚、本実施形態においては、抽選球 2 1 は抽選盤 3 8 の回
転方向に合わせて転動するように構成されているが、本発明
はこれに限らず、どちらの方向に対しても転動可能となるよ
うに構成してもよい。

- 15 また、本実施形態においては、抽選球 2 1 は 2 つの抽選盤
3 8 a 又は 3 8 b のいずれか一方の上にて回転運動をするよ
うに構成されているが、本発明はこれに限らず、その回転速
度によっては 2 つの抽選盤 3 8 a 及び 3 8 b の双方の上を 8
の字運動をするように構成してもよい。

- 20 2 つの抽選盤 3 8 a 及び 3 8 b には、図 3 A 及び 3 B に示
す如く、それぞれ複数の抽選穴 4 0 が設けられている。これ
ら抽選穴 4 0 は抽選球 2 1 の直径よりやや大きな直径を有し
ており（図 3 C 参照）、抽選球 2 1 の入球が可能となってい
る。例えば、スロープ 3 6 より誘導された抽選球 2 1 は回転
25 する抽選盤 3 8 a 上を転動し、複数の抽選穴 4 0 のいずれか
に入球することとなる。尚、本実施形態では、抽選盤 3 8 a

及び 3 8 b には、それぞれ 2 6 個の抽選穴 4 0 が設けられている。

抽選穴 4 0 にはそれぞれ符号が付してあり、また、それら複数の抽選穴 4 0 には、それぞれ入球検知センサ 4 2 (図 3 C 及び 6 参照) が設けられており、抽選球 2 1 が複数の抽選穴 4 0 のいずれかに入球すると、この複数の抽選穴 4 0 のいずれかに対応する入球検知センサ 4 2 が当該入球を検知し、これにより対応する符号が抽選されたこととなるのである。

更に、図 3 C に示すように複数の抽選穴 4 0 のそれぞれには、シャッタ 4 3 (図 6 参照) が設けられており、それらシャッタ 4 3 は予め閉鎖状態にあり、且つ、それらシャッタ 4 3 の表面 4 3 f は周囲の抽選盤 3 8 a (及び 3 8 b) の表面 3 8 f よりも低く位置しており、抽選穴 4 0 のいずれかに抽選球 2 1 が入球した場合には、抽選球 2 1 の球体の一部 (約 2 / 5 程度) を抽選盤 3 8 a (及び 3 8 b) の表面 3 8 f より露出した状態で停止させるように構成されている。これにより、ゲーム機 1 0 の周囲で遊技状況を観覧する者に対しても、どの符号が抽選されたか否かが認識しやすくなるのである。そして、全抽選が終了した後、シャッタ 4 3 は駆動されて開けられることにより抽選球 2 1 は帆船型抽選機 1 2 内に回収されるのである。

そして、複数の抽選穴 4 0 のいずれかに入球した抽選球 2 1 は、図 2 に示すように抽選球回収路 4 4 に落下することにより、帆船型抽選機 1 2 内に回収されるのである。

また、帆船型抽選機 1 2 には、揺動装置 4 6 が設けられており、揺動軸 4 8 を中心に揺動可能となっている。

抽選球 2 1 が船体内に回収されたときには、帆船型抽選機 1 2 は、揺動装置 4 6 の駆動により船体前方 1 2 b 側が上昇し船体後方 1 2 a 側が下降するように傾動し、抽選球回収路 4 4 内の抽選球 2 1 は船体後方下部に位置する抽選球待機部 5 5 0 に送られるのである。

抽選球待機部 5 0 (5 0 a 及び 5 0 b) には抽選球 2 1 を 1 回の遊技で使用する数ごとに区切るための複数の区切りゲート 5 2 (5 2 a ~ 5 2 c) が設けられている。本実施形態においては、1 回の遊技で使用する抽選球 2 1 の数は 5 個で
10 あり、区切りゲートは 3 つ設けられている。

上述した如く、図 1 7 A に示すように、船体後方側が下降した状態において、先ず、図 1 7 B に示すように、抽選球待機部 5 0 と抽選球上昇装置 2 0 との間に位置する区切りゲート 5 2 a が開放され、抽選球上昇装置 2 0 寄りに位置する抽
15 選球待機部 5 0 a に位置していた抽選球 2 1 が抽選球上昇装置 2 0 へと送り込まれる。そして全ての抽選球 2 1 が送り込まれた後、図 1 7 C に示すように、区切りゲート 5 2 a は閉鎖される。

次に、図 1 7 D に示すように、抽選球待機部 5 0 a とこれ
20 より船体中央寄りに位置する抽選球待機部 5 0 b との間に位置する区切りゲート 5 2 b が開放され、抽選球待機部 5 0 b に位置していた抽選球 2 1 が抽選球待機部 5 0 a へと送り込まれる。そして全ての抽選球 2 1 が送り込まれた後、図 1 7 E に示すように、区切りゲート 5 2 b は閉鎖される。

25 更に、図 1 7 F に示すように、抽選球待機部 5 0 b と抽選球回収路 4 4 との間に位置する区切りゲート 5 2 c が開放さ

れ、抽選球回収路 4 4 に位置していた抽選球 2 1 が抽選球待機部 5 0 b へと送り込まれる。そして全ての抽選球 2 1 が送り込まれた後、図 1 7 G に示すように、区切りゲート 5 2 c は閉鎖される。

- 5 以上のように操作されることにより、帆船型抽選機 1 2 の揺動と複数の区切りゲート 5 2 a ~ 5 2 c の開閉のみで容易に必要な量の抽選球 2 1 の移動が可能となるのである。また、図 1 7 H に示すように、船体後方 1 2 a 側と船体前方 1 2 b 側とが水平である場合、図 1 7 I に示すように、船体前方 1 2 b 側が下降し船体後方 1 2 a 側が上昇するように傾動した場合においても、区切りゲート 5 2 a ~ 5 2 c によって、容易に必要な量の抽選球 2 1 の確保が可能となる。
- 10

- 尚、上述した実施形態においては、1 回の遊技で使用される抽選球 2 1 の数からなる組を 3 組としているが、本発明はこれに限らず、2 組の抽選球 2 1 を用いるように構成してもよい。この場合には抽選球待機部 5 0 b と区切りゲート 5 2 c は不要となる。また、4 組、5 組、それ以上の組の抽選球 2 1 を用いるように構成してもよい。
- 15

- また、上述した実施形態においては、抽選球待機部 5 0 における抽選球 2 1 は、1 回の遊技で使用される抽選球 2 1 の数毎に複数の区切りゲート 5 2 a ~ 5 2 c で区切るように構成されているが、本発明はこれに限らず、抽選球待機部 5 0 には区切りゲート 5 2 a の 1 つだけを備え、区切りゲート 5 2 a の近傍には球検知センサを設け、所定の数の抽選球 2 1 が区切りゲート 5 2 a を通過した時点で区切りゲート 5 2 a を閉鎖させることで、所定の数の抽選球 2 1 のみを排出する
- 20
- 25

ことが可能となるように構成してもよい。

また、ゲーム機 10 には、複数の照明装置（図示せず）を設けることで、帆船型抽選機 12 を様々な色でライトアップすることを可能とし、揺動操作と併せて様々な演出を可能とするように構成してもよい。

<個人用遊技操作部の構成>

図 1 に示すように、個人用遊技操作部 14 の上部には表示装置 70 が設けられている。表示装置 70 には遊技者毎に割り振られたビンゴゲーム用のマトリクス・カードや、その他の情報、又はオプション・ゲームの画面などが表示され、表示装置上に描かれる各種情報を遊技者に対して視認可能に表示させ、遊技を進めるのである。

更に、抽選盤 38 a 及び 38 b の全体像を撮るカメラ（図示せず）を帆船型抽選機 12 に備え、撮影された画像を表示装置 70 上に表示することで、抽選盤 38 a 又は 38 b のいずれか一方が見え難い位置にいる遊技者に対しても当該抽選盤 38 を視認可能とすることも可能である。

また、表示装置 70 は、タッチセンサ 72（図 6 参照）を備えたタッチパネルであり、遊技者によって表示装置 70 が触れられることで各種のデータの入力や指示が可能となるのである。

尚、本実施形態においては、タッチセンサ 72 により様々な入力操作が可能となっているが、本発明はこれに限らず、複数の操作ボタンを備えることにより、様々な入力操作が行えるように構成してもよい。

個人用遊技操作部 14 の一部を拡大した図を図 5 に示す。

上述した表示装置 70 の下方には、略水平の台座部 74 が設けられており、その中央やや左寄りには上下に層を成して位置する 2 つのダイヤル 76 L、76 S が設けられている。このダイヤル 76 L、76 S を用いることで、遊技者は通常の操作ボタンの押動やタッチパネルに触れることのみでは困難な操作が可能となるのである。

例えば、本実施形態においては、表示装置 70 に表示されたビンゴゲーム用のマトリクス・カード（図 9 参照）において、マトリクスの外周に接するセルに記された符号を 1 つずつ隣接するセルに移動させることなどが可能である。このような連続的移動をボタン操作やタッチパネル操作等で行う場合は、何度も操作を繰り返さねばならないこともある。しかし、上述したダイヤル 76 L、76 S のような入力装置を用いれば、1 つの動きで連続的な操作を可能とすることもできるので、遊技者にとって非常に操作しやすいものとなるのである。

また、画面上においてスクロールを行う場合や、ポインタを移動させる場合などのアナログ的な動きに対しても非常に簡単に操作することが可能となるのである。

また、ダイヤル 76 L、76 S の右側には、ゲーム機 10 にコインを投入するためのコイン投入口 78 も設けられており、遊技者によってここにコインが投入されると、個人用遊技操作部 14 の内部に設けられたコインセンサ 80（図 6 参照）がコインの投入されたことを検知し、これにより遊技の開始が可能となるのである。

台座部 74 の下方には、コイン払出口 82（図 1 参照）が設けられている。遊技者によってタッチパネル上にて払出し操作が行われたときには、投入されているコインがコイン払出口 82 からコインが払い出される。

[ゲーム機の制御部の構成]

ゲーム機 10 を制御する主制御回路と、これに電氣的に接続されている周辺装置とを含む回路構成を示すブロック図を図 6 に示す。

コインセンサ 80 は、主制御回路 100 のインターフェイス回路群 102 に接続され、インターフェイス回路群 102 により所定の信号に変換された後、入出力バス 104 に供給される。入出力バス 104 は、
5 中央処理回路（以下、CPU と称する）106 にデータ信号またはアドレス信号が入出力されるようになされている。

また、タッチセンサ 72 も、主制御回路 100 のインターフェイス回路群 102 に接続されている。タッチセンサ 72 は、表示装置 70 に表示された指示内容の表示位置が遊技者によって触れられたことを検知したときには、当該指示内容に対応する信号をインターフェイス回路群 102 に供給する。
10

また、上述したインターフェイス回路群 102 には、ダイヤル 76L 及び 76S も接続されている。遊技者によってダイヤル 76L 又は 76S が回動されたときには、それぞれの回転角度に対応する信号をインターフェイス回路群 102 に供給する。
15

また、上述したインターフェイス回路群 102 には、入球検知センサ 42 も接続されている。入球検知センサ 42 は、対応する抽選穴 40 に抽選球 21 が入球したことを検知したときには、対応する信号をインターフェイス回路群 102 に供給する。
20

上述した入出力バス 104 には、ROM（リード・オンリー・メモリ）108 及び RAM（ランダム・アクセス・メモリ）110 も接続されている。ROM 108 は、ゲーム機 10 における遊技全体の流れを制御する制御プログラムを記録する。更に、ROM 108 は、制御プログラムを実行するための初期データや、表示装置 70 における表示制御をするプログラム等を記憶する。また、RAM 110 は、上述したプログラ
25

ムで使用するフラグや変数の値を記憶する。

更に、入出力バス 1 0 4 には、インターフェイス回路群 1 1 2 も接続されている。インターフェイス回路群 1 1 2 には、スピーカ 8 6、ホッ
パー 8 8 が接続されており、インターフェイス回路群 1 1 2 は、C P U
5 1 0 6 における演算処理の結果に応じて上述した装置の各々を制御す
べく駆動信号や駆動電力を供給する。

更に、インターフェイス回路群 1 1 2 には、抽選球上昇用モータ 2 2
、抽選用ゲート 2 6、舵型回転装置 3 2、転動防止弁 3 7 a 及び 3 7 b
、抽選盤 3 8 a 及び 3 8 b、シャッタ 4 3、揺動装置 4 6、区切りゲー
10 ト 5 2 a ~ 5 2 c のそれぞれも接続されており、上述した如き帆船型抽
選機 1 2 の駆動が可能となるのである。

更にまた、インターフェイス回路群 1 1 2 には、表示制御装置 2 0 0
も接続されており、表示制御装置 2 0 0 は、主制御回路 1 0 0 から発せ
られる画像表示命令に基づいて表示制御装置 2 0 0 に接続されている表
15 示装置 7 0 を駆動するための駆動信号を発する。

[内部抽選方法]

後述する操作部処理においてはマトリクス・カード作成用
の内部抽選が行われるが、当該内部抽選は、乱数を発生させ
得られた乱数に基づき内部抽選データを得ることとなる。

20 内部抽選における乱数の発生方法に関しては、主として、
外部乱数方式と、ソフトウェア乱数方式とのいずれかが用い
られている。外部乱数方式とは、C P U とは別個に基板上に
設けられた、例えばバイナリカウンタ I C などの乱数を発生
する部分によって、乱数を発生させるものである。また、ソ
25 フトウェア乱数方式とは、C P U 自身がカウンタを作り、R
O M に記憶されたプログラムに従って当該カウンタの数値を

更新させ、当該数値を乱数として用いるものである。

本実施形態におけるゲーム機 10 においては、ソフトウェア乱数方式により乱数を発生させるものとする。但し、本発明に係るゲーム機 10 における乱数発生方法は、ソフトウェア乱数方式によるものには限らず、外部乱数方式によるもの等、遊技者に対して規則性を感じさせることなく複数の数値の中から 1 を抽出することができるもの、によって構成してもよい。

上述した抽選によって得られた乱数は、ROM 108 に記憶された変換テーブルを用いて符号コードに変換され記録される。

また、当該符号コードは、本発明に係るゲームにおいて使用される符号であるトランプゲームのカードの 1 枚 1 枚を識別するためのコードであり、例えば、図 7 に示す如く分類される。CPU 106 は、当該符号コードの上 1 桁により各符号のマークを、また、下 1 桁により各符号の数字を認識することにより、各ライン上の符号の組合せが役を形成しているか否かを判別するのである。

[ゲーム機の表示制御装置の構成]

上述した表示制御装置 200 の回路を示すブロック図を図 8 に示す。

インターフェイス回路 202 は、入出力バス 204 に接続されており、上述した主制御回路 100 から発せられた画像表示命令は、インターフェイス回路 202 を介して入出力バス 204 に供給される。入出力バス 204 は、CPU 206 にデータ信号又はアドレス信号が入出力されるようになっている。

上述した入出力バス 204 には、ROM 208 及び RAM 210 も

接続されている。ROM 208は、主制御回路100から発せられた画像表示命令に基づいて表示装置70に供給する駆動信号を生成するための表示制御プログラムを記憶する。一方、RAM 210は、当該プログラムで使用するフラグや変数の値を記憶する。

5 更に、入出力バス204には、画像データプロセッサ（以下、VDPと称する）212も接続されている。このVDP 212は、いわゆるスプライト回路、スクリーン回路、及びパレット回路等の回路を含み、表示装置70に画像を表示させるための種々の処理を行うことができる処理装置である。

10 上述したVDP 212には、主制御回路100から発せられた画像表示命令に応じた画像データを記憶するためのビデオRAM 214と、背景の画像データや、図柄の画像データ等の画像データを記憶する画像データ用ROM 216と、が接続されている。

15 上述したCPU 206は、ROM 208に記憶されている表示制御プログラムを読み出して実行することにより、主制御回路100から発せられた画像表示命令に応じて表示装置70に表示する画像データをビデオRAM 214に記憶させる。主制御回路100から発せられる画像表示命令には、背景表示命令や、図柄表示命令、キャラクタ表示命令等の表示命令が含まれる。

20 また、画像データ用ROM 216は、上述した如く、識別情報画像である図柄の画像のデータや、演出画面として表示される動体物等のキャラクタのキャラクタ画像データ、表示装置70等の背景を構成する背景画像データ等の画像データを記憶する。

25 上述した各画像データがVDP 212において合成された後、合成された画像データは駆動回路218に送られ、駆動回路218が表示装置70を駆動することにより、画像が表

示装置 70 上に表示されるのである。

〔画像の表示例〕

上述した如く画像データをビデオRAM 214上に記録することによって表示装置 70 に画像が表示され、遊技が進められる。この遊技において表示される画像の表示例については図 9 及び図 10 に示すようになる。

図 9 は、表示装置 70 にビンゴゲームにおけるマトリクス・カードが表示された状態の表示例である。本実施形態におけるビンゴゲームは、各セルに符号として数字を表示させるのではなく、トランプ・カードの「マーク」を表示させたものである。

表示装置 70 の上部中央 90 には、抽選の結果選択された符号が表示されている。図 9 の場合においては、1 回目の抽選において「スペードの 8」が、2 回目の抽選で「ダイヤの K」がそれぞれ選択されたことを表している。

また、表示装置 70 の画面左側 92 にはポーカー・ゲームにおける役とそれに対応した配当が表示される。本実施形態におけるビンゴゲームにおいては、抽選の結果、列が完成することにより配当を受けることができるばかりでなく、当該完成した列における符号の組合せがポーカー・ゲームの役を完成した場合には、その役に応じてより高い配当が受けられるといったものである。そのため、遊技者は列の完成と役の完成の双方を目指すこととなり、上述したダイヤル 76 L、76 S を駆使してセルの移動を試行錯誤し、より高い配当を目指すことができるのである。

また、表示装置 70 上では、ビンゴゲーム以外にもオプシ

ョナル・ゲームなどの様々な画面を表示させることができる。

図 1 0 は、オプショナル・ゲームとして宝探しゲームを表示させた場合の表示例である。

5 このゲームにおいては、遊技者によってダイヤル 7 6 L が回動されることにより画面を左右にスクロールさせ、ダイヤル 7 6 S を回動させることにより画面をズームアップさせることができる、といったものである。そして時間内に宝を見
10 つけ出して、画面中央に位置するカーソルに併せることができたら配当を受けられるといったものである。

 このようなゲームにおいては、スクロール、ズームアップといった、ボタンの押動などの入力処理よりもアナログ的な入力処理により操作を行うことが適切であるので、上述した
15 ダイヤル 7 6 L、7 6 S といった入力装置を使用することによって、このような遊技を簡単に行うことが可能となるのである。尚、このゲームは、抽選球を用いたものでなくてもよ
 いため、抽選球を用いたゲームを他の競技者が実行中の時の待ち画面とすることもできる。

[ゲーム機の動作]

20 上述した主制御回路 1 0 0 において実行されるゲーム機 1 0 を制御するサブルーチンを図 1 1 から図 1 6 に示す。尚、図 1 1 及び 1 2 に示すサブルーチンは、予め実行されているゲーム機 1 0 のメインプログラムから所定のタイミングで呼び出されて実行されるものである。

 以下においては、ゲーム機 1 0 は予め起動されており、上述した C P
25 U 1 0 6 において用いられる変数は初期化され、定常動作しているものとする。

[抽選機処理]

図 1 1 には、帆船型抽選機 1 2 において行われる処理を制御するサブルーチンが示されている。

最初に、ステップ S 1 1 の処理では、抽選盤の回転が開始される。この処理において、CPU 1 0 6 は、2 つの抽選盤 3 8 a、3 8 b の回転を開始させる。この処理が終了した後、ステップ S 1 2 に処理を移す。

次いでステップ S 1 2 の処理では、転動防止弁の移動が行われる。この処理において、CPU 1 0 6 は、4 つのスロープ 3 6 a ~ d のうち、抽選盤 3 8 a、3 8 b の回転方向に併せた抽選球 2 1 の誘導が可能なスロープのみを使用可能とするために、2 つの転動防止弁 3 7 a、3 7 b を回動し、使用不可能とすべきスロープへの経路を閉鎖する。これにより、抽選球 2 1 は必ず抽選盤 3 8 の回転方向に合った方向へ転動することが可能となるのである。この処理が終了した後、ステップ S 1 3 に処理を移す。

次いでステップ S 1 3 の処理では、抽選球上昇装置 2 0 で上げられた抽選球 2 1 が 1 つ落下される。この処理において、CPU 1 0 6 は、抽選用ゲート 2 6 を開放し、抽選球 2 1 を 1 つだけ通過させる。そして抽選球 2 1 が 1 つ通過した時点で再び抽選用ゲート 2 6 は閉鎖される。通過した抽選球 2 1 は、上述したように、上部樋 2 8 を経て、落下穴 3 0 から落下し、舵型回転装置 3 2 へ、そして、抽選球受け部 3 4 へ、更にスロープ 3 6 a ~ 3 6 d のいずれかを経た後、抽選盤 3 8 a 及び 3 8 b のいずれかへと転動するのである。以上の処理が終了した後、ステップ S 1 4 に処理を移す。

次いでステップ S 1 4 の処理では、抽選結果の記録が行われる。この処理において、CPU 1 0 6 は、抽選の結果選択された符号の記録を行う。CPU 1 0 6 は、抽選球 2 1 の入球した抽選穴 4 0 のいずれかに対

応する入球検知センサ 4 2 から抽選球 2 1 の入球があった旨の信号を受信し、その信号に対応する符号を抽選結果として記録し、各表示装置 7 0 にも表示させる。以上の処理が終了した後、ステップ S 1 5 に処理を移す。

5 次いでステップ S 1 5 の処理では、所定数の抽選球 2 1 の落下が終了したか否かの判断が行われる。この処理において、CPU 1 0 6 は、所定数の抽選球 2 1 の落下が終了したか否かを判断する。CPU 1 0 6 は、所定数の抽選球 2 1 の落下がまだ終了していないと判別した場合にはステップ S 1 3 に処理を戻し、所定数の抽選球 2 1 の落下がもう終了したと判別した場合にはステップ S 1 6 に処理を移す。尚、抽選球 2 1 が
10 抽選用ゲート 2 6 を通過してからいずれかの抽選穴 4 0 に入球するまでに時間がかかるため、抽選用ゲート 2 6 の通過から所定の時間経過後に判断するようにする等、種々の方法でより正確な判断ができるようにしてもよい。

15 次いでステップ S 1 6 の処理では、抽選球 2 1 の回収が行われる。この処理において CPU 1 0 6 は、抽選球 2 1 の入球した抽選穴 4 0 に設けられたシャッタ 4 3 を開放し、抽選球 2 1 を回収し、その後再度シャッタ 4 3 を閉鎖させる。これにより、遊技中には抽選穴 4 0 に入球した抽選球 2 1 は遊技終了まで抽選穴 4 0 よりその一部を露出し続けることが可能となるので、表示装置 7 0 を視認し辛い観覧者に対しても選択された符号がどれであることを認識しやすくすることが可能となるのである。
20 以上の処理が終了した後、ステップ S 1 7 に処理を移す。

 次いでステップ S 1 7 の処理では、帆船型抽選機 1 2 の揺動が行われる。この処理において、CPU 1 0 6 は、図 1 7 A ~ 図 1 7 G に示すように、揺動装置 4 6 を駆動させ、帆船型抽選機 1 2 を揺動させる。以上
25 の処理が終了した後、ステップ S 1 8 に処理を移す。

次いでステップS 1 8の処理では、区切りゲート5 2の開閉が行われる。この処理において、CPU 1 0 6は、区切りゲート5 2 a、5 2 b、5 2 cを順次開閉させる。これにより、抽選球待機部5 0 aに位置する抽選球2 1は抽選球上昇装置2 0へと送られ、抽選球待機部5 0 bに位置する抽選球2 1は抽選球待機部5 0 aへと送られ、抽選球回収路4 4に位置する抽選球2 1は抽選球待機部5 0 bへと送られるのである。これにより、上述した如く、次の遊技において使用する抽選球2 1の運搬と、回収した抽選球2 1の抽選球待機部5 0への移動を、同時に行うことができるのである。以上の処理が終了した後、ステップS 1 9に処理を移す。

尚、上述した実施形態においては、抽選球待機部5 0における抽選球2 1は、1回の遊技で使用する抽選球2 1の数毎に区切りゲート5 2で区切るように構成されているが、本発明はこれに限らず、抽選球待機部5 0には区切りゲート5 2 aの1つだけを備え、区切りゲート5 2 aの近傍には球検知センサを設け、所定の数の抽選球2 1が区切りゲート5 2 aを通過した時点で区切りゲート5 2 aを閉鎖させることで、所定の数の抽選球2 1のみを排出することが可能となるように構成してもよい。

次いでステップS 1 9の処理では、帆船型抽選機1 2が元の位置に戻される。この処理において、CPU 1 0 6は、揺動装置4 6を駆動させ、帆船型抽選機1 2を元の位置に戻す。以上の処理が終了した後、直ちに本サブルーチンを終了させる。

また、別の実施形態においては、抽選盤3 8 a及び3 8 bが停止した状態において抽選球2 1が転動され、複数のスロープ3 6 a～3 6 dのいずれかを通過する際に当該複数のス

ロープ 3 6 a ~ 3 6 d のいずれかに設けられたセンサによって抽選球 2 1 の転動方向を検知し、当該方向に合わせて抽選盤 3 8 a 又は 3 8 b の回転方向を決定することで、回転盤 3 8 a 又は 3 8 b の回転方向と抽選球 2 1 の転動方向とを合わせる事が可能となるのである。この場合には、ステップ S 1 1 の処理はステップ S 1 3 の処理の終了後に行われ、ステップ S 1 2 の処理は行われない。

[操作部処理]

図 1 2 には、個人用遊技操作部 1 4 における遊技の進行を制御するサブルーチンが示されている。

最初に、ステップ S 2 1 の処理では、ゲーム機 1 0 が遊技中であるか否かの判断が行われる。この処理において、CPU 1 0 6 は、ゲーム機 1 0 が遊技中であるか否かを判断する。CPU 1 0 6 は、ゲーム機 1 0 が遊技中であると判別した場合には、遊技終了まで遊技に参加できないので、何ら処理することなく直ちに本サブルーチンを終了させ、ゲーム機 1 0 が遊技中でないと判別した場合には、ステップ S 2 2 に処理を移す。

次いでステップ S 2 2 の処理では、ゲーム機にコインが投入されたか否かの判断が行われる。この処理において、CPU 1 0 6 は、コインセンサ 8 0 から、コインの投入があったことを検知した旨の信号を受信したか否かの判断を行う。CPU 1 0 6 は、当該信号の受信がなかったと判別した場合、即ち、遊技者によってコインの投入が行われていないと判別した場合には、何ら処理を行うことなく直ちに本サブルーチンを終了し、当該信号の受信があったと判別した場合、即ち、遊技者によってコインの投入が行われたと判別した場合には、ステップ S 2 3 に処理を移す。

次いでステップS 2 3の処理では、マトリクス・カードの作成が行われる。この処理において、CPU 1 0 6は、トランプ・カードの図柄を抽選によって配列させたマトリクス・カードを、所定の枚数作成する。この処理については後述する。以上の処理が終了した後、ステップS 2 4に処理を移す。

次いでステップS 2 4の処理では、賭数の設定が行われる。この処理において、CPU 1 0 6は、遊技者に対して希望する賭数を入力するよう促し、遊技者の入力する情報に基づきゲームにおける賭数を設定する。この処理については後述する。以上の処理が終了した後、ステップS 2 5に処理を移す。

次いでステップS 2 5の処理では、ゲームの実行がなされる。この処理において、CPU 1 0 6は、1個ずつトランプ・カードの図柄からなる符号の抽選を行い、これに従いゲームが進行するのである。当該抽選は所定の回数繰り返され、当該所定の回数の抽選が終了した時点でゲームが終了する。これらの処理については後述する。以上の処理が終了した後、ステップS 2 6に処理を移す。

次いでステップS 2 6の処理では、コインの清算が行われる。この処理において、CPU 1 0 6は、ステップS 2 5において実行がなされたゲームの結果に基づいて、コインの清算を行う。この処理については後述する。以上の処理が終了した後、ステップS 2 7に処理を移す。

次いでステップS 2 7の処理では、コインの残数があるか否かの判断が行われる。この処理において、CPU 1 0 6は、ゲーム機1 0に遊技者の投入した、或いは遊技者が獲得したコインがまだ残っているか否かの判断を行う。CPU 1 0 6は、ゲーム機1 0に遊技者の投入した、或いは遊技者が獲得したコインがまだ残っていると判別した場合には、新たにゲームを行うことが可能となるので、ステップS 2 3に処理を戻し

、ゲーム機 10 に遊技者の投入した、或いは遊技者が獲得したコインがもう残っていないと判別した場合には、これ以上ゲームを続行することができないので、直ちに本サブルーチンを終了する。

[カード作成処理]

- 5 上述したステップ S 2 3 においては、図 1 3 に示す如きサブルーチンが呼び出される。ここでは、一例として図 9 に示すようなカードを作成する。

最初に、ステップ S 3 1 の処理では、マトリクス・カード中に必ず 1 つは役を成立させることとした場合における役の抽選を行う。この処理
10 において、CPU 106 は、ROM 108 の所定の位置に記憶されている確定役リストの中から、抽選により 1 つの役を決定する。この処理が終了した後、ステップ S 3 2 に処理を移す。

次いでステップ S 3 2 の処理では、確定役において使用される符号の選択が行われる。この処理において、CPU 106 は、上述するステップ S 3 1 において決定した役において用いられる符号の選択を行う。C
15 PU 106 は、図 9 に示すように 5 つのセルからなる行と 5 つのセルからなる列とによって構成されるマトリクス・カードを取り扱うため、当該役を構成するために必要な符号を 5 個選択する。

例えば、ポーカーを想定すると、確定役が「ロイヤル・ストレート・
20 フラッシュ」であった場合であれば、スペード、ハート、ダイヤ、及びクラブの 4 個のマークの内から 1 個を抽選により選択を行う。当該役の場合、数字は必然的に A、K、Q、J、10 の 5 個となるので、マークのみの抽選でよい。

また、確定役が「フル・ハウス」であった場合であれば、まず、1 枚
25 の符号を選択し、当該符号と数字が同一でマークの異なる 2 個の符号を選択する。次いで当該数字と異なる数字からなる符号を 1 個選択し、こ

の符号の数字と同一でマークの異なる符号を1個選択する。これにより、同一の数字からなる3個の符号の組と他の同一の数字からなる2個の符号の組による組合せが完成するのである。

以上の処理が終了した後、ステップS33に処理を移す。

- 5 次いでステップS33の処理では、確定役を配列するラインの選択が行われる。この処理において、CPU106は、上述するステップS32において決定した符号の組合せを配列させるラインの位置の決定を行う。CPU106は、マトリクス・カード上の12本のラインの内（図9において1から12までの反転表示の数字が対応する）、どのライン
- 10 に当該確定役を構成する符号を配列させるかの抽選を行い、1本のラインを決定する。この処理が終了した後、ステップS34に処理を移す。

- 次いでステップS34の処理では、確定役を構成する符号の配置が行われる。この処理において、CPU106は、上述するステップS33において決定したライン上に上述するステップS32において決定した
- 15 5個の符号を配列させる。CPU106は、当該5個の符号を抽選により当該ライン上の5個のセルの内のどこに配置するかを決定し、全ての符号を当該ライン上に配置する。以上の処理が終了した後、ステップS35に処理を移す。

- 次いでステップS35の処理では、残りのセルへの符号の配置が行わ
- 20 れる。この処理において、CPU106は、上述したステップS34において符号の配置が行われなかった残りの20個のセルに対し、符号を配置する。CPU106は、当該20個のセル各々に対して配置をする符号を抽選により決定し、当該抽選により選択された符号を当該セルに配置し、当該マトリクス・カード上の25個のセル全てに符号を配置す
- 25 る。以上の処理が終了した後、ステップS36に処理を移す。

次いでステップS36の処理では、セルの移動を行うことができる。

この処理では、CPU 106は、外周セル及び内周セルを各々移動させることにより、上述したステップS 31からS 34において配置された確定役を構成する符号を1本のライン上に配列しないように、外周セル及び内周セルを各々移動させることも可能である。この処理を行った後、又は、この処理を実行しないことを選択した後、ステップS 37に処理を移す。

次いでステップS 37の処理では、所定数のマトリクス・カードの準備が完了したか否かの判断が行われる。この処理において、CPU 106は、上述したステップS 31からステップS 35の処理により作成されたマトリクス・カードが所定の枚数に達したか否かの判断を行う。CPU 106は、当該マトリクス・カードが所定の枚数分準備がなされていないと判別した場合には、残りのカードを作成するためにステップS 31に処理を戻し、当該マトリクス・カードが所定の枚数分準備がなされていると判別した場合には、直ちに本サブルーチンを終了する。

尚、本実施形態においては、セルの移動の仕方によって成立し得る役がマトリクス・カード中に予め含まれるように符号の配置を行うように構成しているが、本発明はこれに限らず、全てのセルに対して抽選によって符号を配置するように構成してもよい。この場合は、例えば、上述のステップ35のみを実行し、他のステップS 31～S 34、及びS 36の処理を実行しないことで達成することが可能である。

[賭数設定処理]

上述したステップS 24においては、図14に示す如きサブルーチンが呼び出される。

最初にステップS 41の処理では、カードの選択画面が表示される。この処理においてCPU 106は、表示装置70上にカードの選択画面を表示させ、遊技者に対して図12のステップS 23において作成され

た複数のカードの内から１枚を遊技者に選択させる。このとき、表示装置 70 上には、当該複数のカードの内の１枚が表示され、残りのカードについては遊技者によって選択操作が行われることにより、他のカードの内の１枚を既に表示されているカードと交換して表示される。この動作を繰り返すことにより、図 12 のステップ S 23 において作成された全てのカードを遊技者に対して表示させることができるのである。この処理が終了した後ステップ S 42 に処理を移す。

次いでステップ S 42 の処理では、決定操作がなされたか否かの判断が行われる。この処理において、CPU 106 は、遊技者によって決定操作が行われたか否かの判断を行う。CPU 106 は、タッチセンサ 72 からの当該操作がされたことを示す信号を受信していない場合には、まだ遊技者によって決定操作が行われていないものと判別し、本ステップを繰り返し、タッチセンサ 72 からの当該操作がされたことを示す信号を受信した場合には、遊技者によって決定操作が行われたものと判別し、ステップ S 43 に処理を移す。

次いでステップ S 43 の処理では、賭数の入力画面が表示される。この処理において、CPU 106 は、表示装置 70 上に遊技者に対して選択したカードに対して賭けるコインの数を決定するよう促す画面を表示させる。このとき、当該画面には、当該カードの他に、賭けたコインの枚数に対する完成した役の種類に応じて返却されるコインの倍率を示す表も表示され、これを参考に遊技者は賭けるコインの枚数を決定するのである。この処理が終了した後、ステップ S 44 に処理を移す。

次いでステップ S 44 の処理では、決定操作がなされたか否かの判断が行われる。この処理において、CPU 106 は、遊技者の所望するコインの賭数を入力した後、決定操作が行われたか否かの判断を行う。CPU 106 は、タッチセンサ 72 からの当該操作がされたことを示す信

号を受信していない場合には、まだ遊技者によって決定操作が行われていないものと判別し、本ステップを繰り返し、タッチセンサ 72 からの当該操作がされたことを示す信号を受信した場合には、遊技者によって決定操作が行われたものと判別し、直ちに本サブルーチンを終了させる

5 。

[ゲーム実行処理]

上述したステップ S 25 においては、図 15 に示す如きサブルーチンが呼び出される。

最初に、ステップ S 51 の処理では、事前有効セルの決定が行われる

10 。この処理において、CPU 106 は、マトリクス・カード上の 25 個のセルの中から、ゲーム開始当初から有効とされるセルを決定する抽選を行う。CPU 106 は、当該有効とされるセルの個数及び位置に関して抽選を行い、その結果に基づき、当該有効とされるセルを有効化する。以上の処理が終了した後、ステップ S 52 に処理を移す。

15 尚、本実施形態においては、事前有効セルについてはその個数を抽選によって決定するよう構成されているが、本発明においてはこれに限らず予め一定の個数に定められているように構成してもよい。

次いでステップ S 52 の処理では、符号の抽選が行われる。この処理において、CPU 106 は、帆船型抽選機 12 を駆動させ符号を 1 つ抽

20 選する。そして入球検知センサ 42 のいずれかから、入球のあった複数の抽選穴 40 のいずれかに対応する符号に関する信号を受信し、その選択された符号を表示装置 70 の上部 90 に表示された抽選結果の一覧表に表示させる。以上の処理が終了した後、ステップ S 53 に処理を移す。

25 次いでステップ S 53 の処理では、符号の照合が行われる。この処理において、CPU 106 は、上述するステップ S 52 において選択され

た符号と表示装置 7 0 上に表示されたマトリクス・カードに表示された符号との照合を行う。当該選択された符号と同一の符号が当該マトリクス・カードに表示されていた場合には、当該符号の表示されたセルを有効化し、当該セルの色を変更する。以上の処理が終了した後、ステップ 5 S 5 4 に処理を移す。

次いでステップ S 5 4 の処理では、セルの移動を行うセル移動処理をすることができる。この処理において、CPU 1 0 6 は、ダイヤル 7 6 L 及び 7 6 S によるセルの移動を可能にし、遊技者によってこのダイヤル 7 6 L 及び 7 6 S が操作されることによりセルの移動を行うことができるのである。遊技者によってダイヤル 7 6 L が回動されると、表示装置 7 0 に表示されたマトリクス・カードの外周部に接する各セルに付された符号が、その回動の角度に応じて 1 つずつ隣のセルに移動することになるのである。また、遊技者によってダイヤル 7 6 S が回動されると、表示装置 7 0 に表示されたマトリクス・カードの外周部に接する各セルの内側に位置する各セルに付された符号が、その回動の角度に応じて 1 つずつ隣のセルに移動することになるのである。尚、このセル移動処理は常に可能となるように構成するものであってもよいが、所定の条件下でのみ可能であるように構成してもよい。例えば、所定の抽選回数が終了した後は、このセル移動処理が不可能となるよう構成してもよい。

20 以上の処理が終了した後、又は、このようなセル移動処理を実行しない選択をした後、ステップ S 5 5 に処理を移す。

次いでステップ S 5 5 の処理では、所定回数の抽選が行われたか否かの判断が行われる。この処理において、CPU 1 0 6 は、上述したステップ S 5 2 における符号の抽選が所定の回数だけ実行されたか否かの判断を行う。CPU 1 0 6 は、当該抽選のなされた回数がまだ所定の回数に達していないと判別した場合には、ステップ S 5 2 に処理を戻し、当

該抽選のなされた回数が所定の回数に達したと判別した場合には、直ちに本サブルーチンを終了させる。例えば、ポーカーゲームを組合わせたような遊技の場合は、この符号の抽選を5回以上行うことがより好ましい。

5 〔コイン精算処理〕

上述したステップS26においては、図16に示す如きコイン精算サブルーチンが呼び出される。

最初に、ステップS61の処理では、マトリクス・カード上の複数のラインの中に当選ラインがあるか否かの判断が行われる。この処理において、CPU106は、表示装置70上に表示されたマトリクス・カード上の複数のライン上の符号の組合せの中に、所定の数のセルが有効化されているラインが存在するか否かを判断する。CPU106は、当該複数のラインの中に当選ラインがないと判別した場合には、ステップS64に処理を移し、当該複数のラインの中に当選ラインがあると判別した場合
10
15

には、ステップS62に処理を移す。

次いでステップS62の処理では、コイン払出し数の算出が行われる。この処理において、CPU106は、遊技者が当該遊技に対して賭けたコインの枚数に、上述するステップS61において当選していると判別されたラインにおける役の種類に応じた払出し倍率を乗ずることによって、コイン払出し数を算出する。このとき当選ラインが複数存在する
20

ときには、それぞれの役の内でも最も払出し倍率を有する役の倍率が適用される。以上の処理が終了した後、ステップS63に処理を移す。

尚、当選ラインが複数存在するときには、本実施形態においてはそれぞれの役の内でも最も払出し倍率を有する役の倍率が適用されるとしているが、本発明はこれに限らず、全ての役における払出し倍率を加算し、
25

遊技者の賭けたコイン枚数に乗ずるように構成してもよい。

次いでステップS 6 3の処理では、遊技者の有するコイン残数の積算が行われる。この処理において、CPU 1 0 6は、遊技者によってゲーム機1 0に投入されたものの遊技に賭けることなく残存しているコインの枚数に、上述するステップS 6 2において算出したコイン払出し数を
5 加算する。この処理が終了した後、ステップS 6 4に処理を移す。

次いでステップS 6 4の処理では、コイン残数があるか否かの判断が行われる。この処理において、CPU 1 0 6は、遊技者によってゲーム機1 0に投入された、又は遊技で当選することにより払出しを行ったことにより、ゲーム機1 0に貯留されているコインの残数があるか否かの
10 判断を行う。CPU 1 0 6は、当該コインの残数がないと判別した場合には、これ以上遊技を続行することができないので、何ら処理を行うことなく直ちに本サブルーチンを終了させ、当該コインの残数があると判別した場合には、ステップS 6 5に処理を移す。

次いでステップS 6 5の処理では、払出し操作がなされたか否かの判断が行われる。この処理において、CPU 1 0 6は、遊技者によって払出し操作が行われたか否かの判断を行う。CPU 1 0 6は、タッチセンサ7 2からの当該操作がされたことを示す信号を受信していない場合には、遊技者によって払出し操作が行われていないものと判別し、何ら処理を行うことなく直ちに本サブルーチンを終了させ、タッチセンサ7 2
20 からの当該操作がされたことを示す信号を受信した場合には、遊技者によって払出し操作が行われたものと判別し、ステップS 6 6に処理を移す。

次いでステップS 6 6の処理では、コインの払出し処理が行われる。この処理において、CPU 1 0 6は、ゲーム機1 0内に貯留されている、遊技者によってゲーム機1 0に投入されたが、遊技に賭けられること
25 のなかったコインの枚数と遊技者が遊技により獲得したコインの枚数と

の合計枚数のコインを払い出すべく信号をホッパー 88 に送信し、当該信号を受信したホッパー 88 は当該合計枚数のコインをコイン払出口 82 より排出する。以上の処理が終了した後、直ちに本サブルーチンを終了させる。

- 5 また、本発明を実施するための好適な第 2 の実施形態について以下に説明する。

本実施形態のゲーム機 310 は、コイン、メダル、遊技球またはトークンなどの他、ゲームプレーヤに付与された、もしくは付与される遊技価値の情報を記憶したカード等の遊技媒体を用いて遊技するゲーム機であるが、以下ではメダルを用いるものとして説明する。

[ゲーム機の構成]

まず、ゲーム機の概観について図 18 を用いて説明する。図 18 は、この第 2 の実施形態におけるゲーム機の概観を示す斜視図である。

ゲーム機 310 は、図 18 に示すように、抽選機 312 と、複数の遊技端末 314 とから構成される。このゲーム機 310 は、複数の遊技端末 314A～314J によって複数のゲームプレーヤに対して同時にゲームを提供することができる。

抽選機 312 は、船を模した筐体 313 から主に構成され、ゲーム機 310 の中央に配設される。また、抽選機 312 の中央には、2 つの抽選盤 338、339 が配設される。これら 2 つの抽選盤 338、339 には、合計 52 個の抽選穴 340 が形成される（以下図 21 参照）。これら複数の抽選穴 340 には、スペード、クラブ、ハート、ダイヤから構成される第 1 の符号と、2～10 の数字、A、J、Q、K の記号から構成される第 2 の符号の組合せである識別情報が対応付けられている。

25 この識別情報は、抽選結果を決定するためのものである。つまり、抽選盤 338 における複数の抽選穴 340 の夫々には抽選結果を決定するた

めの識別情報が対応付けられている。抽選球が入った複数の抽選穴 3 4 0 のいずれかに応じて抽選が行われ、ゲームの結果を決定することとなる。抽選機 3 1 2 には揺動装置 3 4 6（図 1 9 参照）が配設されており、船首 3 1 2 A と船尾 3 1 2 B とが上下方向に変位するように筐体 3 1 3 が揺動可能となっている。つまり、揺動装置 3 4 6 は、筐体 3 1 3 を傾動させる。尚、本実施形態においては、水平面に対して上下に約 8 度の角度で傾斜可能となっているが、これに限らない。また、この揺動の動作は、船首 3 1 2 A が、水平面に対して約 8 度上方に位置する状態から、水平面に対して約 8 度下方に位置する状態までの時間は、約 1 2 秒であるが、これに限らず、約 8 秒から約 1 6 秒であることが好ましい。具体的には、また、これらの揺動の周期は、第 1 の実施例と同様な主制御回路によって制御可能であり、ゲーム場の管理者等によって変更可能に設定するような構成であってもよい。また、本実施形態においては、揺動可能な船型の筐体 3 1 3 を用いるため、ゲームプレイヤに対して、視覚的な演出を行い、興趣の向上を図ることができる。

複数の遊技端末 3 1 4 A ～ 3 1 4 J は、抽選機 3 1 2 の両舷方に配設される。また、本実施形態においては、図 1 8 に示すように、1 0 箇所の遊技端末 3 1 4 A ～ 3 1 4 J が設けられている。また、複数の遊技端末 3 1 4 A ～ 3 1 4 J には、それぞれメダル払出口 3 8 2 A ～ 3 8 2 J が形成される。なお、図 1 8 においては、抽選機 3 1 2 によって隠れた遊技端末 3 1 4 F ～ 3 1 4 H、メダル払出口 3 8 2 F ～ 3 8 2 J については図示しない。

なお、本実施形態においては、複数の遊技端末として 1 0 台の遊技端末 3 1 4 A ～ 3 1 4 J を備える構成としたが、本発明はこれに限らず、別の態様であってもよく、例えば、1 0 台とは異なる複数の遊技端末を備える構成であってもよく、1 台の遊技端末を備える構成であってもよ

い。

[抽選機の構成]

ゲーム機 3 1 0 における抽選機 3 1 2 の概観について図 1 9 を用いて説明する。図 1 9 は、本実施形態における抽選機 3 1 2 の概観を示す縦断面図である。

図 1 9 に示すように、抽選機 3 1 2 の船尾 3 1 2 B には搬送部の一例としてのスクリーコンベア（抽選球上昇装置）3 2 0 が配設される。このスクリーコンベア 3 2 0 は、抽選に用いられた抽選球 3 2 1 を、抽選機 3 1 2 の内部を介して上方に搬送するための装置である。尚、本実施形態における抽選球 3 2 1 は、直径が約 6 0 ミリメートルであるが、別の態様であってもよく、例えば、直径が約 6 0 ミリメートル以上であっても、以下であってもよい。また、抽選球 3 2 1 は、赤外線を通過しない材質であり、又は、赤外線を通過しない加工を施したものであることが好ましく、光学センサ等、各種のセンサによって容易に検知され

ることとなる。

このスクリーコンベア 3 2 0 は、所定の角度の傾斜で上方に向かって延びる螺旋体 3 2 0 A と、螺旋体 3 2 0 A に沿って延びる支持板 3 2 0 B と、螺旋体 3 2 0 A を回動させる抽選球上昇モータ 3 2 0 C とで構成される。螺旋体 3 2 0 A には、抽選球 3 2 1 の半径よりも大きい曲率半径を有する溝が螺旋状に設けられる。抽選球上昇モータ 3 2 0 C を駆動させることによって、螺旋体 3 2 0 A が回動し、螺旋体 3 2 0 A において螺旋状に形成された溝と支持板 3 2 0 B との間に保持された状態で抽選球 3 2 1 が上方に搬送される。つまり、スクリーコンベア 3 2 0 は、筐体 3 1 3 の外部に配設され、搬送する抽選球 3 2 1 を視認可能に搬送する。

スクリーコンベア 3 2 0 の上端には抽選球誘導部 3 2 4 の一端が配

設される。抽選球誘導部 3 2 4 には誘導通路（図示せず）が形成される。抽選球誘導部 3 2 4 は、スクリュコンベア 3 2 0 によって搬送された抽選球 3 2 1 を、誘導通路を介して誘導する。

- また、抽選機 3 1 2 の上方には、抽選球保持部 3 3 2 が配設される。
- 5 この抽選球保持部 3 3 2 は、ゲームプレーヤ等から視認可能にするために、透過性を有する樹脂から形成される。このため、ゲームプレーヤに対して、抽選球 3 2 1 の残り球数を明示することができる。この抽選球保持部 3 3 2 は、上方に開放した形状であり、抽選球誘導部 3 2 4 から誘導された抽選球 3 2 1 を保持する。また、抽選球保持部 3 3 2 の底面
- 10 には、1 球の抽選球 3 2 1 を通過させるための開口（図示せず）が形成されている。

- 抽選球保持部 3 3 2 の下方には、円柱状であり、投入部の一例としての回転体 3 2 8 が配設される。この回転体 3 2 8 は、抽選球保持部 3 3 2 の底面に形成された開口を塞ぐ機能を有する。これによって、抽選球
- 15 保持部 3 3 2 に保持された抽選球 3 2 1 を保持した状態として維持する。

- また、回転体 3 2 8 には、1 球の抽選球 3 2 1 を保持するための保持穴（図示せず）が形成される。回転体 3 2 8 の縁端には、回転モータ等から構成される駆動部（図示せず）が配設される。駆動部が駆動される
- 20 ことによって、回転体 3 2 8 が回転する。回転体 3 2 8 を回転させることによって、保持穴を上方に開放した状態とし、抽選球保持部 3 3 2 に保持された 1 球の抽選球 3 2 1 を開口を介して保持穴に落下させる。更に、回転体 3 2 8 を回転させることによって、抽選球保持部 3 3 2 に形成された開口を塞ぐとともに、1 球の抽選球 3 2 1 が保持穴に保持した
- 25 状態とする。更に、回転体 3 2 8 を回転させることによって、抽選球保持部 3 3 2 に形成された開口を塞ぐとともに、保持穴を下方に開放した

状態とし、保持穴に保持された1球の抽選球321を下方に落下させる。このように、抽選球保持部332に保持された1球の抽選球321が抽出され、落下することとなる。つまり、回転体328は、スクリーコンベア320によって搬送された抽選球321を上方から面部338
5 A（図21参照）に投入する機能を有する。また、この回転体328は、透過性を有する樹脂から形成され、保持穴に保持された抽選球321がゲームプレーヤに対して視認可能な状態となる。このため、ゲームプレーヤに対して、ゲームの進行を明示することができる。

回転体328の下方には、透過性を有する抽選球受け部334が配設
10 される。この抽選球受け部334は、その上方に配設された回転体の保持穴から落下される抽選球321を受け取るためのものである。このため、回転体328の保持穴から落下した抽選球321は、ゲームプレーヤに対して視認可能な状態で抽選球受け部334に保持される。抽選球受け部334は、受け取った抽選球321を、2つの抽選盤338、3
15 39のいずれかに投入するための切欠き334C、334D（図20参照）が形成される。抽選機312が揺動する機能を有するため、その傾斜角度に応じて、抽選球受け部334に保持される抽選球321は、2つの抽選盤338、339のいずれかに誘導されることとなる。

抽選球受け部334の切欠き334C、334D（図20参照）には
20 、抽選球321が通過可能な投入路が形成されたスロープ336A、336Bが配設される。これらスロープ336A、336Bは、抽選球受け部334に保持された抽選球321を面部338A及び反対側の抽選盤339の面部のいずれかに投入するためのものである。スロープ336A、336Bは透過性を有する樹脂から形成される。このため、スロ
25 ープ336A、336Bを通過する抽選球321は、ゲームプレーヤに対して視認可能な状態とする。このように、上述したスクリーコンベ

ア 3 2 0、回転体 3 2 8、スロープ 3 3 6 A、3 3 6 B 等は、後述する
ように、複数の抽選穴 3 4 0、3 4 1 から排出された抽選球 3 2 1 を、
第 1 の回収通路 3 4 4、第 2 の回収通路 3 5 0 を介して、筐体 3 1 3 に
おける面部 3 3 8 A 又は反対側の抽選盤 3 3 9 の面部に投入可能とする
5 。

スロープ 3 3 6 A、3 3 6 B の下端には、2 つの抽選盤 3 3 8、3 3
9 が配設される。これら抽選盤 3 3 8、3 3 9 には、抽選球 3 2 1 が転
動可能であり、筐体 3 1 3 に対して水平な面を有する面部 3 3 8 A 及び
反対側の抽選盤 3 3 9 の面部がそれぞれ形成される。つまり、抽選盤 3
10 3 8、3 3 9 には、第 1 の実施例の抽選球 2 1 と同様な抽選球 3 2 1 が
転動可能な面部 3 3 8 A 及び反対側の抽選盤 3 3 9 の面部が形成され、
それら面部 3 3 8 A 及び反対側の抽選盤 3 3 9 の面部の上面には複数の
抽選穴 3 4 0 等が形成される。言い換えると、筐体 3 1 3 は、複数の抽
選盤 3 3 8、3 3 9 を備えるため、抽選球 3 2 1 を転動可能な面部 3 3
15 8 A 及び反対側の抽選盤 3 3 9 の面部と、それら面部 3 3 8 A 及び反対
側の抽選盤 3 3 9 の面部に設けられた複数の抽選穴 3 4 0 等とを有する
。また、これら 2 つの抽選盤 3 3 8、3 3 9 は、面部 3 3 8 A 及び反対
側の抽選盤 3 3 9 の面部の上面に対して水平に回転可能である。

これら面部 3 3 8 A 及び反対側の抽選盤 3 3 9 の面部の上面には、1
20 球の抽選球 3 2 1 を保持するための複数の抽選穴 3 4 0 等が形成される
。これら複数の抽選穴 3 4 0 等は、1 球の抽選球 3 2 1 が約 5 分の 2 突
出するような深さである（第 1 の実施例（図 3 C 参照）と同様）。このた
め、これら複数の抽選穴 3 4 0 等に入った抽選球 3 2 1 は、ゲームプレ
イヤに対して視認可能に保持され、更には、次以降に投入された抽選球
25 3 2 1 が、複数の抽選穴 3 4 0 等に保持される抽選球 3 2 1 に衝突し、
転動の方向を変えるようになる。もちろん、後述するように、抽選盤 3

38、339の回転に伴って、これら複数の抽選穴340等に入った抽選球321も保持された状態で回転する。

これら複数の抽選穴340等の底面には、第1の実施例のシャッタ43（図3C参照）と同様なシャッタが配設される。ゲーム中においては、このシャッタが閉状態に制御されており、複数の抽選穴340等に入った抽選球321を保持することとなる。また、ゲームが終了した後は、シャッタが開状態に制御されることによって、複数の抽選穴340等に入った抽選球321を抽選機312内部に排出することとなる。また、これら複数の抽選穴340等には、第1の実施例のセンサ42（図3C参照）と同様な入球検知センサがそれぞれ配設される。入球検知センサは、抽選球321が複数の抽選穴のいずれかに入ったことを検知する。そして、詳しくは後述するが、抽選盤338、339における複数の抽選穴340等のいずれかに抽選球321が入ったことを条件として、その抽選球321が入った抽選穴に応じて識別情報を選択することとなり、その選択された識別情報に基づいてゲームの結果を決定することとなる。つまり、複数の抽選穴340等のいずれかに抽選球321が入ったことを条件として、その抽選球321が入った複数の抽選穴340等のいずれかに対応付けられた識別情報に基づいてゲームの結果を決定することとなる。尚、本実施形態においては、複数の上記抽選穴毎に一つの入球検知センサを備えるように構成したが、別の態様であってもよく、例えば、抽選球321が入ったことを直ちに検知するように、複数の抽選穴毎に複数の入球検知センサを備えるように構成してもよい。また、製造行程における作業の軽減とコストの軽減を図るために、複数の抽選穴毎に入球検知センサを備えない構成であってもよい。つまり、複数の抽選穴に抽選球321が入ったことを一つの入賞検知センサを用いて検知するように構成してもよい。例えば、抽選盤の外周側から回転の

中心方向に向かい、抽選盤が一周することによって抽選穴に抽選球 3 2 1 が入賞しているか否かを検知する入賞検知センサを 2 つ用いて、抽選盤が半周する度に、抽選穴に抽選球 3 2 1 が入賞しているか否かを検知するように構成してもよい。

- 5 このような抽選機 3 1 2 の 2 つの抽選盤 3 3 8、3 3 9 の下方には、第 1 の回収通路 3 4 4 と、第 2 の回収通路 3 5 0 とが形成された回収部 3 4 5 が設けられる。この回収部 3 4 5 は、シャッタが開状態と制御されることによって、複数の抽選穴 3 4 0 等に入った抽選球 3 2 1 を、第 1 の回収通路 3 4 4 に受け入れる。また、この回収部 3 4 5 には、第 1
- 10 の回収通路 3 4 4 に受け入れた抽選球 3 2 1 を下方に落下させるための傾斜部 3 5 3 A、3 5 3 B が形成される。更には、傾斜部 3 5 3 A、3 5 3 B の下方には、水平方向に延びる第 2 の回収通路 3 5 0 が形成される。これによって、複数の抽選穴 3 4 0、3 4 1 に入った抽選球 3 2 1 は、第 1 の回収通路 3 4 4 を介して、第 2 の回収通路 3 5 0 に誘導され
- 15 、保持される。つまり、第 1 の回収通路 3 4 4、第 2 の回収通路 3 5 0 は、筐体 3 1 3 に設けられ、複数の抽選穴 3 4 0 等から排出される抽選球 3 2 1 を通過可能とする。

- 第 2 の回収通路 3 5 0 には開閉ゲート 3 5 2 が配設される。この開閉ゲート 3 5 2 は、開閉自在に制御される。このため、開閉ゲート 3 5 2
- 20 が開状態となった場合には、第 2 の回収通路 3 5 0 と螺旋体 3 2 0 A の下端との間を抽選球 3 2 1 が通過可能な状態となる。一方、開閉ゲート 3 5 2 が閉状態となった場合には、第 2 の回収通路 3 5 0 と螺旋体 3 2 0 A の下端との間を抽選球 3 2 1 が通過不可能な状態となる。このように、船尾 3 1 2 B 側が船首 3 1 2 A 側よりも低くなる傾斜ように抽選機
- 25 3 1 2 が揺動され、開閉ゲート 3 5 2 が開状態に制御されることによって、第 2 の回収通路 3 5 0 に保持された抽選球 3 2 1 は螺旋体 3 2 0 A

の下端に導出されることとなる。また、開閉ゲート 3 5 2 が閉状態に制御されることによって、螺旋体 3 2 0 A の下端に導出された抽選球 3 2 1 は、第 2 の回収通路 3 5 0 に逆戻りせず、更には、第 2 の回収通路 3 5 0 に保持された抽選球 3 2 1 を螺旋体 3 2 0 A の下端に導出させない。

開閉ゲート 3 5 2 と螺旋体 3 2 0 A の下端との間には、抽選球通過検知センサ 3 5 1 が配設される。この抽選球通過検知センサ 3 5 1 は、開閉ゲート 3 5 2 を介して第 2 の回収通路 3 5 0 から螺旋体 3 2 0 A の下端に導出された抽選球 3 2 1 の数を検知するためのものである。従って、船尾 3 1 2 B 側が船首 3 1 2 A 側よりも低くなる傾斜ように抽選機 3 1 2 が傾動され、かつ、開閉ゲート 3 5 2 が開状態に制御されることによって、開閉ゲート 3 5 2 を通過した抽選球 3 2 1 が所定数となった場合には、開閉ゲート 3 5 2 が閉状態に制御され、所定数の抽選球 3 2 1 が、螺旋体 3 2 0 A の下端に導出される。また、所定数の抽選球 3 2 1 が螺旋体 3 2 0 A の下端に導出された後においては、それら抽選球 3 2 1 が第 2 の回収通路 3 5 0 に逆戻りしない。

また、抽選機 3 1 2 には、揺動装置 3 4 6 が設けられており、揺動軸 3 4 8 を中心に揺動可能、傾動可能となっている。

更には、抽選球保持部 3 3 2 の上方には、複数の LED 等から構成されるドット LED 表示装置 3 2 7 が配設される。このドット LED 表示装置 3 2 7 には、ゲームにおけるラウンド数が表示される。また、抽選機 3 1 2 の中央には、START ランプ 3 2 9 が配設される。この START ランプ 3 2 9 は、抽選球 3 2 1 が回転体 3 2 8 の保持穴から抽選球受け部 3 3 4 に落下する際に、内蔵されたランプが点灯され、START という文字が、ゲームプレーヤに対して視認可能に表示される。また、ゲーム機 3 1 0 には、複数の照明装置（図示せず）を設けることで

、帆船型の抽選機 3 1 2 を様々な色でライトアップすることを可能とし、揺動操作と併せて様々な演出を可能とするように構成してもよい。

〔抽選球受け部等の説明〕

上述した抽選球受け部 3 3 4、スロープ 3 3 6 A、3 3 6 B について
5 図 2 0 を用いて説明する。図 2 0 は、抽選球受け部 3 3 4、スロープ 3 3 6 A、3 3 6 B を示す上面図である。

上述した抽選球受け部 3 3 4 は、図 2 0 に示すように、凹部 3 3 4 A が形成される。この凹部 3 3 4 A は、上述した回転体 3 2 8 の保持穴から落下する抽選球 3 2 1 を受け取ることとなる。また、抽選球受け部 3
10 3 4 の側面 3 3 4 B には、2 箇所の切欠き 3 3 4 C、3 3 4 D が形成される。このため、凹部 3 3 4 A に受け取られた抽選球 3 2 1 は、抽選機 3 1 2 が揺動されることによって、2 箇所の切欠き 3 3 4 C、3 3 4 D のいずれかから、凹部 3 3 4 A の外部に転動することとなる。

これらの切欠き 3 3 4 C、3 3 4 D には、スロープ 3 3 6 A、3 3 6
15 B の上端が配設される。また、スロープ 3 3 6 A、3 3 6 B の下端は、上述したように、それぞれ抽選盤 3 3 8、3 3 9 の上方に配設される。このため、これらのスロープ 3 3 6 A、3 3 6 B は、上述した抽選球受け部 3 3 4 の切欠き 3 3 4 C、3 3 4 D から抽選球受け部 3 3 4 の外部に転動される抽選球 3 2 1 を受け入れ、抽選盤 3 3 8、3 3 9 のいずれ
20 かに誘導することとなる。また、これらのスロープ 3 3 6 A、3 3 6 B のそれぞれは、抽選盤 3 3 8、3 3 9 の回転方向と同じ方向に向かって抽選球 3 2 1 を投入するように配設される。なお、本実施形態においては、スロープ 3 3 6 A、3 3 6 B を直線的に形成したが、直線的に形成しなくてもよく、例えば、カーブを有するように形成してもよい。

25 〔抽選盤等の説明〕

上述した抽選機 3 1 2、抽選盤 3 3 8、3 3 9 について図 2 1 を用い

て説明する。図 2 1 は、抽選盤 3 3 8 を示す斜視図である。なお、抽選盤 3 3 9 が抽選盤 3 3 8 と同じような構成であるため図及び説明を省略する。

抽選機 3 1 2 には、図 2 1 に示すように、上述したように 2 つの抽選
5 盤 3 3 8、3 3 9 が配設される。2 つの抽選盤 3 3 8、3 3 9 には、複
数の抽選穴 3 4 0 等が設けることができるので、例えば、1 つの抽選盤
を用いた場合と比べ、多くの抽選穴を設けることに伴って、無駄なス
ペースを取ることなく、ゲーム場における設置スペースを有効に利用す
ることができる。これによって、多くの抽選穴を設けることができ、例
10 えば、配当に幅を持たせる等、興趣の増大を図ることができる。

従来において、例えば、識別情報を付した複数の抽選球から抽選球を
抽出することによって、その抽出された抽選球の識別情報に基づくゲー
ム結果を決定するような構成のゲーム機（所謂、抽選球抽出タイプ）に
おいては、5 2 個の抽選球が必要となる。このような構成することによ
15 って、多くの抽選球から所望とする抽選球をゲームプレイヤに認識させ
ながらゲームを進行することは容易なことではなく、抽選球が抽出され
る結果に至る過程を省くこととなり、ビンゴゲーム等の醍醐味である焦
り、期待感を与えるゲーム性を損ね、興趣を損ねるおそれがあった。一
方、本実施形態のようなルーレット盤タイプのゲーム機においては、ポ
20 ーカを用いたビンゴゲームを実現させるためには、5 2 個以上の抽選穴
が必要となる。特に、1 つの抽選盤を用いた場合には、抽選盤のサイズ
が大きくなる。このため、ゲーム場のスペースを無駄にするだけでなく
、ゲームプレイヤに対して視認しにくく、ゲームに対する興趣を損ねる
おそれがあった。

25 そこで、2 つの抽選盤を用いることによって、抽選盤を配置するた
めの無駄なスペースを省略することができる。円形状の 1 つの抽選盤と円

形状の2つの抽選盤とを用いた構成とする具体例を挙げる。円形状の2つの抽選盤とを用いる場合と円形状の1つの抽選盤を用いる場合とで抽選盤の円周の合計を等しくすることによって、ほぼ同じ数の抽選穴を設けることができるが、円形状の2つの抽選盤とを用いる場合には、円形状の1つの抽選盤を用いる場合よりも、抽選盤の半径は半分となる。このため、円形状の2つの抽選盤とを用いる場合には、抽選盤の面積は減少することとなる。このように複数の抽選盤を用いることによって、ゲーム場のスペースを無駄にすることなく、ゲームに対する興味を損ねることを防止することができる。また、複数の円周に沿って複数の抽選穴を設けることでも、ゲーム場のスペースを無駄にすることなく、ゲームに対する興味を損ねることを防止することができる。

これら抽選盤338、339は、上方から見て円形状である。これら抽選盤338、339は、筐体313の甲板上に回転自在に配設される。また、抽選盤338の回転速度は、標準的には、一周8～12秒で回転する速度であるが、後述する主制御回路400によって制御可能であり、例えば、一周5秒～12秒の間で変更可能に設定する構成であってもよい。尚、本実施形態においては、抽選盤338、339の中央に位置する抽選盤回転モータによって軸回転するように構成するが、別の態様であってもよく、例えば、回転するための動力を外周、底面等、他の箇所から伝達するように構成してもよい。抽選盤338、339には、抽選球321を転動可能にする面部338A及び反対側の抽選盤339の面部が形成される。また、これら抽選盤338、339は、抽選球321がスロープ336A、336Bから投入される方向と略同じ方向に回転する。具体的には、抽選盤338は、時計回りに回転し、スロープ336Aは、時計回り方向に投入される。このため、抽選盤338、339上に転動される場合には、その速度が著しく遅くなることはない。

従って、極めて短い間に抽選球 3 2 1 が複数の抽選穴 3 4 0 等のいずれかに入る可能性は低い。また、抽選盤 3 3 8、3 3 9 が回転することによって、スロープ 3 3 6 A、3 3 6 B から投入される抽選球 3 2 1 の速度を変更することなく、抽選を行うことができる。これは、抽選盤 3 3 8、3 3 9 に設けられた複数の抽選穴 3 4 0、3 4 1 が回転しない、つまり複数の抽選穴 3 4 0、3 4 1 が変位しない場合に、所定の速度で抽選球 3 2 1 を投入することによって、複数の抽選穴 3 3 8、3 3 9 のいずれかに抽選球 3 2 1 が入り易い、入り難い等の不均等なゲームを提供することとなるからである。

- 10 また、抽選盤 3 3 8、3 3 9 の間には、連結テーブルが設けられる。この連結テーブルは、抽選盤 3 3 8、3 3 9 の面部 3 3 8 A 及び反対側の抽選盤 3 3 9 の面部と水平な面を有する。このため、抽選盤 3 3 8、3 3 9 の間を抽選球 3 2 1 を転動させることができる。また、筐体 3 1 3 が傾斜（揺動）されることに応じて、複数の抽選盤 3 3 8、3 3 9 を渡って抽選球 3 2 1 が転動することとなる。また、抽選球 3 2 1 の転動速度を著しく遅くなることはない。

- 20 抽選盤 3 3 8、3 3 9 の間には、ガイド部が設けられる。これらガイド部は、抽選盤 3 3 8、3 3 9 の外周に沿って、連結テーブルを挟むような位置に設けられる。これらガイド部は、抽選盤 3 3 8、3 3 9 の面部 3 3 8 A 及び反対側の抽選盤 3 3 9 の面部よりも凸形状である。このため、抽選球 3 2 1 がガイド部に衝突することによって、抽選球 3 2 1 の転動をガイドすることとなる。

- 25 また、抽選盤 3 3 8、3 3 9 の外側には、バンク部が設けられる。これらバンク部は、抽選盤 3 3 8、3 3 9 の外周に沿って設けられる。これらバンク部は、抽選盤 3 3 8、3 3 9 の面部 3 3 8 A 及び反対側の抽選盤 3 3 9 の面部よりも凸形状である。つまり、面部 3 3 8 A 及び反対

側の抽選盤 3 3 9 の面部の上面より高いバンク部が、それら面部 3 3 8
、 3 3 9 の外周に沿って配設される。このため、スロープ 3 3 6 A、 3
3 6 B から抽選盤 3 3 8、 3 3 9 に投入された抽選球 3 2 1 は、抽選盤
3 3 8、 3 3 9 の外部に転動する場合であっても、バンク部に乗り上げ
5 、抽選盤 3 3 8、 3 3 9 上に再度転動されることとなる。また、バンク
部に乗り上げた抽選球 3 2 1 は、抽選球 3 2 1 が転動し、バンク部に乗
り上げる勢い、方向によって、抽選球 3 2 1 の軌道が変わるため、ゲー
ムプレイヤーに対して、予測されにくいゲームを提供し、ゲームに対する
興趣の向上を図ることができる。もちろん、勢いを付けて抽選盤 3 3 8
10 、 3 3 9 方向に転動することとなるため、抽選盤 3 3 8、 3 3 9 に向か
う抽選球 3 2 1 の速度は著しく遅くなることはない。更には、バンク部
に乗り上げた抽選球 3 2 1 が、抽選盤 3 3 8、 3 3 9 上に転動される場
合には、その速度が著しく遅くなることはない。このため、バンク部に
乗り上げた抽選球 3 2 1 が抽選盤 3 3 8、 3 3 9 上に転動される場合に
15 は、その速度が著しく遅くなることはない。従って、極めて短い間に抽
選球 3 2 1 が複数の抽選穴 3 4 0 等のいずれかに入る可能性は低く、約
1 0 秒～ 3 0 秒の間に抽選球 3 2 1 が複数の抽選穴 3 4 0 等のいずれか
に入るものとなる。

また、抽選盤 3 3 8、 3 3 9 は、逆方向に回転する。このため、抽選
20 盤 3 3 8 に投入された抽選球 3 2 1 は、連結テーブルを介して抽選盤 3
3 8 から抽選盤 3 3 9 に転動することがある。逆に、抽選盤 3 3 9 に投
入された抽選球 3 2 1 は、連結テーブルを介して抽選盤 3 3 9 から抽選
盤 3 3 8 に転動することがある。従って、これら抽選盤 3 3 8、 3 3 9
間を転動することとなる。また、抽選機 3 1 2 には、揺動装置 3 4 6 が
25 配設されているため、抽選機 3 1 2 の筐体 3 1 3 が揺動され、例えば、
抽選盤 3 3 8、 3 3 9 間を 8 の字に転動するように、抽選球 3 2 1 を抽

選盤 3 3 8、3 3 9 上を転動させるとともに、ゲームプレーヤに対して予測のつきにくい斬新なゲームを提供することができ、ゲームに対する興趣の向上を図ることができる。なお、これら抽選盤 3 3 8、3 3 9、連結テーブル、ガイド部、バンク部は、透過性を有する樹脂によって形成されたフェンスに囲まれ、そのフェンス外に抽選球 3 2 1 が転動するおそれはない。

これら抽選盤 3 3 8、3 3 9 には、それぞれ 2 6 個の抽選穴 3 4 0 等が設けられる。抽選盤 3 3 8 に設けられた複数の抽選穴 3 4 0 には、図 2 1 に示すように、スペード、ハートが第 1 の符号として構成される識別情報が割り当てられる。具体的には、抽選盤 3 3 8 に設けられた複数の抽選穴 3 4 0 に、スペードの A、2 ～ 1 0、J、Q、K、ハートの A、2 ～ 1 0、J、Q、K が割り当てられる。一方、抽選盤 3 3 9 に設けられた複数の抽選穴には、クラブ、ダイヤが第 1 の符号として構成される識別情報が割り当てられる。具体的には、抽選盤 3 3 9 に設けられた複数の抽選穴に、クラブの A、2 ～ 1 0、J、Q、K、ダイヤの A、2 ～ 1 0、J、Q、K が割り当てられる。つまり、複数の符号のうちのいずれかを同種とするため、抽選球 3 2 1 が転動する場所を視認することによって、ゲームプレーヤの所望とする識別情報を容易に認識させることができ、より一層、焦りや期待感を持たせることができ、ゲームに対する興趣の向上を図ることができる。例えば、抽選球 3 2 1 が抽選盤 3 3 8 に転動している場合には、第 1 の符号がスペード、ハートであると容易に認識することができ、抽選球 3 2 1 が抽選盤 3 3 9 に転動している場合には、第 1 の符号がクラブ、ダイヤであると容易に認識することができる。つまり、2 つの抽選盤 3 3 8、3 3 9 には、それら 2 つの抽選盤 3 3 8、3 3 9 における複数の抽選穴 3 4 0 等に、第 1 の符号のいずれかが同種である識別情報を割り当てることとなる。これによって、

例えば、抽選球 3 2 1 が転動する抽選盤 3 3 8、3 3 9 を視認することによって、ゲームプレーヤの所望とする識別情報を容易に認識させることができ、より一層、焦りや期待感を持たせることができ、ゲームに対する興趣の向上を図ることができる。

- 5 また、抽選盤 3 3 8 には、回転の中心軸 C 0 を中心とする 2 つの同心円の円周である小円周 C 2 及び大円周 C 1 に沿って複数の抽選穴 3 4 0 が設けられる。上記 2 つの円周のうちの小円周 C 2 は、大円周 C 1 より内側にある。また、16 個の抽選穴 3 4 0 が大円周 C 1 に沿って設けられ、10 個の抽選穴 3 4 0 が小円周 C 2 に沿って設けられる。つまり、
- 10 回転の中心に対する複数種類の円周に沿って複数の抽選穴 3 4 0 等が面部 3 3 8 A 又は反対側の抽選盤 3 3 9 の面部の上面に形成される。また、上述したように、これら 26 個の抽選穴 3 4 0 には、スペードの A、2～10、J、Q、K、ハートの A、2～10、J、Q、K が割り当てられるが、具体的には、大円周 C 1 に沿って設けられた 16 個の抽選穴
- 15 3 4 0 には、スペードの A、2～8、ハートの A、2～8 が割り当てられ、小円周 C 2 に沿って設けられた 10 個の抽選穴 3 4 0 には、スペードの 9、10、J、Q、K、ハートの 9、10、J、Q、K が割り当てられる。

- また、抽選盤 3 3 8 には、図 21 に示すように、抽選盤 3 3 8 の面部
- 20 3 3 8 A よりも凸形状の複数の凸部 3 4 2 が設けられる。また、これら複数の凸部 3 4 2 は、回転の中心軸 C 0 を中心とする小円周 C 2 より小さい小小円周 C 3 に沿って設けられる。また、この小小円周 C 3 は、複数の抽選穴が設けられる大円周 C 1、小円周 C 2 のうち、最も内側の小円周 C 2 よりも内側に、ほぼ同心円の円周として位置する。つまり、複数の凸部 3 4 2 は、上述の大円周 C 1 及び小円周 C 2 のうちより内側の
- 25 小円周 C 2 よりも内側にある小小円周 C 3 に沿って、上記小円周 C 2 に

形成された複数の抽選穴 3 4 0 と隣り合うように設けられる。これによって、例えば、抽選球 3 2 1 が凸部へ衝突し、その抽選球 3 2 1 の転動を弱め、抽選球 3 2 1 の転動方向を変化させることができ、上述のの大円周 C 1、小円周 C 2 のうち、内方の小円周 C 2 に沿って形成された抽選穴 3 4 0 と、外方の大円周 C 1 に沿って形成された抽選穴 3 4 0 とに対して均等に抽選球 3 2 1 が入るため、多くの抽選穴に対して均等に抽選球 3 2 1 が入る抽選を行うことができる。

また、内方の小円周 C 2 に沿って隣り合う 2 つの抽選穴 3 4 0 に対するそれぞれの接線と、小小円周 C 3 と、に囲まれた領域に、凸形状の凸部 3 4 2 を設けるように構成することが好ましく、例えば、抽選穴 3 4 0 の間を通過した抽選球 3 2 1 が凸部 3 4 2 に衝突して、その抽選球 3 2 1 の転動を弱め、抽選球 3 2 1 の転動方向を変化させることができ、抽選穴 3 4 0 に入る可能性が高まり、大円周 C 1 及び小円周 C 2 のうち、内方の小円周 C 2 に沿って形成された抽選穴 3 4 0 と、外方の大円周 C 1 に沿って形成された抽選穴 3 4 0 とに対して均等に抽選球 3 2 1 が入るため、多くの抽選穴に対して均等に抽選球 3 2 1 が入る抽選を行うことができる。更には、これらの識別情報は、第 1 の実施例と同様な主制御回路によって制御可能であり、ゲーム場の管理者等によって変更可能に設定されるように構成してもよい。もちろん、面部 3 3 8 A 及び反対側の抽選盤 3 3 9 の面部に設けられた複数の抽選穴 3 4 0 等の近傍には、これら複数の抽選穴 3 4 0 等に対応する識別情報を示すマークが表されているが、抽選盤 3 3 8、3 3 9 を取り替えることによって、識別情報を示すマークが変更できる。

[回収部の説明]

上述した抽選機 3 1 2 における回収部 3 4 5 について図 2 2 A～図 2 2 G を用いて説明する。図 2 2 A～図 2 2 G は、第 2 の回収通路 3 5 0

を示す縦断面図である。

ゲームが終了した場合には、上述したように、シャッタが開状態となり、抽選球 3 2 1 が複数の抽選穴 3 4 0 等から落下する。そして、これらの抽選球 3 2 1 は、所定の時間が経過した後は、第 1 の回収通路 3 4 4 を介して、図 2 2 A に示すように、第 2 の回収通路 3 5 0 に保持される。図 2 2 A に示すように、上述した回収部 3 4 5 の第 2 の回収通路 3 5 0 において、抽選球 3 2 1 が保持された状態において、揺動装置 3 4 6 によって筐体 3 1 3 が傾動される。この場合には、図 2 2 B に示すように、第 2 の回収通路 3 5 0 に設けられた開閉ゲート 3 5 2 が閉状態であるため、抽選球 3 2 1 は、開閉ゲート 3 5 2 側に位置するように第 2 の回収通路 3 5 0 に保持される。そして、図 2 2 C に示すように、開閉ゲート 3 5 2 が開状態に制御されることによって、第 2 の回収通路 3 5 0 に位置する抽選球 3 2 1 が螺旋体 3 2 0 A の下方に向かって転動する。つまり、筐体 3 1 3 を傾動させ、第 2 の回収通路 3 5 0 に位置する抽選球 3 2 1 を、スクリーコンベア 3 2 0 に導出させる。このように抽選球 3 2 1 が螺旋体 3 2 0 A の下方に向かって転動した場合には、抽選球通過検知センサ 3 5 1 によって、螺旋体 3 2 0 A の下方に向かって転動した抽選球 3 2 1 の数が検知される。つまり、抽選球通過検知センサ 3 5 1 は、第 2 の回収通路 3 5 0 からスクリーコンベア 3 2 0 に導出された抽選球 3 2 1 の数を検知する。言い換えると、抽選球通過検知センサ 3 5 1 は、開閉ゲート 3 5 2 を通過した抽選球 3 2 1 の数を検知する。この抽選球通過検知センサ 3 5 1 によって検知された抽選球 3 2 1 の数が所定数に至った場合には、図 2 2 D に示すように、開閉ゲート 3 5 2 が閉状態に制御される。これによって、図 2 2 E に示すように、螺旋体 3 2 0 A の下方に向かって所定数の抽選球 3 2 1 が転動し、スクリーコンベア 3 2 0 によって上方に搬送されることとなる。つまり、

投入可能な状態に至ることとなる。また、この状態において、図 2 2 F
に示すように、筐体 3 1 3 の傾動を水平な状態に戻す、つまり制止する
制御を行う。つまり、揺動装置 3 4 6 は、筐体 3 1 3 の傾動を制止する
機能を有する。また、図 2 2 F に示すように、螺旋体 3 2 0 A の下方に
5 向かって転動した抽選球 3 2 1 が逆戻りすることはない。もちろん、図
2 2 G に示すように、逆方向に傾動させた場合であっても同じように、
螺旋体 3 2 0 A の下方に向かって転動した抽選球 3 2 1 が逆戻りするこ
とはない。

これによって、筐体 3 1 3 (図 1 8 参照) を傾動させ、第 2 の回収通
10 路 3 5 0 に位置する抽選球 3 2 1 を螺旋体 3 2 0 A の下方に導出させる
ので、筐体 3 1 3 を傾斜させるだけで抽選球 3 2 1 を回収することがで
き、簡素に、安価に、ゲーム機を製造することが可能である。特に、ビ
ンゴゲーム等の大型のゲーム機においては、少しでも省スペースをする
必要があり、この発明により、より一層省スペース化することができる
15 。また、複数の抽選穴の各々に対して抽選球排出手段を備える必要もな
く、より一層、簡素に、安価に、ゲーム機を製造することが可能である
。

本明細書に記載された効果は、本発明から生じる最も好適な効果を列
挙したに過ぎず、本発明による効果は、本明細書に記載されたものに限
20 定されるものではない。

以上のように、実際の抽選球を遊技者に視認可能な状態とするため、
抽選球の数、抽選球が入っている抽選穴等の様々な情報が視認可能とな
るため、遊技者に臨場感を与えるようなゲーム機を提供することができ
る。

請 求 の 範 囲

1. 抽選球を転がすための面部と、当該面部に設けられた複数の抽選穴と、を有する筐体と、

- 5 当該複数の抽選穴のいずれかに抽選球が入ることにより、当該抽選球が入った複数の抽選穴のいずれかに基づいて遊技の結果を決定する遊技結果決定手段と、を備えたゲーム機であって、

前記筐体における前記面部に複数の抽選球を投入する抽選球投入手段と、

- 10 当該抽選球投入手段により前記筐体における前記面部に投入された複数の抽選球のすべてが複数の抽選穴のいずれかに入ったか否かの検知を行う入球検知手段と、

複数の抽選穴の各々に入った複数の抽選球を排出する抽選球排出手段と、を更に備えたゲーム機において、

- 15 前記抽選球排出手段は、前記入球検知手段により、当該抽選球投入手段により投入された複数の抽選球のすべてが複数の抽選穴のいずれかに入ったと検知された場合には、所定の時間が経過した後に、当該複数の抽選球のすべてを排出する機能を有することを特徴とするゲーム機。

- 20 2. 前記抽選球排出手段は、当該入球検知手段により、当該抽選球投入手段により投入された複数の抽選球のすべてが複数の抽選穴のいずれかに入ったと検知された場合には、所定の時間が経過した後に、前記複数の抽選球のすべてを排出する機能を有することを特徴とする請求項1記載のゲーム機。

25

3. 2以上のセル数からなる行及び2以上のセル数からなる列から構

成され、前記行及び前記列のセル数が同数であるマトリクスの各セルにそれぞれ符号が割り当てられ、前記複数の抽選穴にそれぞれ当該符号が割り当てられており、

- 5 前記ゲーム結果決定手段は、抽選球が複数の抽選穴のいずれかに入った場合に、当該複数の抽選穴のいずれかに割り当てられた符号に対応するセルを有効とし、抽選球が複数の抽選穴のいずれかに所定の回数入った結果、有効となったセルの前記マトリクス中の分布状況に応じて、ゲームの結果を決定する機能を有することを特徴とする請求項1又は2記載のゲーム機。

10

4. 前記抽選球排出手段には、前記抽選穴の下方に開閉自在なシャッタが設けられ、

- 15 前記抽選球排出手段は、前記入球検知手段により、当該抽選球投入手段により投入された複数の抽選球のすべてが複数の抽選穴のいずれかに入ったと検知された場合には、所定の時間が経過した後に、前記シャッタを開放する機能を有することを特徴とする請求項1から3のいずれか記載のゲーム機。

- 20 5. 抽選球を転がすための面部と、
前記抽選球が、いずれかに入球可能となるよう前記面部に設けられた複数の抽選穴と、

前記複数の抽選穴のいずれかの抽選穴に前記抽選球が入球したことを検知するセンサと、

- 25 前記抽選球が入った該抽選穴に前記抽選球を保持するシャッタと、を
備えるゲーム機において、

前記抽選球が入球した該抽選穴によって遊技結果が決定され、

前記シャッタを開くことにより、前記抽選球が入球した該抽選穴に入球した前記抽選球が該抽選穴から排出されることを特徴とするゲーム機。

- 5 6. 抽選球を転がすための面部と、
 複数の抽選球が、入球可能となるよう前記面部に設けられた複数の抽選穴と、
 前記複数の抽選穴に前記複数の抽選球が入球したことを検知するように設けられたセンサと、
10 前記複数の抽選穴に前記複数の抽選球が保持されるように設けられたシャッタと、を備えるゲーム機において、
 前記複数の抽選球が入球した前記複数の抽選穴の組合わせによって遊技結果が決定され、
 前記シャッタを開くことにより、入球した前記複数の抽選球が前記複
15 数の抽選穴から排出されることを特徴とするゲーム機。

7. 抽選球を転がすための面部と、当該面部に設けられた複数の抽選穴と、を有する筐体と、
 当該複数の抽選穴のいずれかに抽選球が入ることにより、当該抽選球
20 が入った複数の抽選穴の各々に基づいて遊技の結果を決定せしめる遊技結果決定手段と、
 前記ゲーム機の前記筐体における前記面部に複数の抽選球を投入せしめる抽選球投入手段と、
 当該抽選球投入手段により前記筐体における前記面部に投入された複
25 数の抽選球のすべてが複数の抽選穴のいずれかに入ったか否かの検知を行う入球検知手段と、

前記抽選球投入手段によって投入された複数の抽選球が複数の抽選穴のいずれかに入り、当該複数の抽選球を排出せしめる抽選球排出手段と、を備えたゲーム機において、

5 当該ゲーム機の制御を行うプログラムは、前記入球検知手段により、前記抽選球投入手段により投入せしめた複数の抽選球のすべてが複数の抽選穴の各々に入ったと検知された場合には、所定の時間が経過した後に、当該複数の抽選球のすべてを前記抽選球排出手段が排出するステップを前記ゲーム機に実行させるためのものであることを特徴とするプログラム。

10

8. 前記プログラムは、前記抽選球投入手段により投入された複数の抽選球のすべてが複数の抽選穴のいずれかに入ったと当該抽選球投入手段により検知された場合には、所定の時間が経過した後に、前記抽選球排出手段が当該複数の抽選球のすべてを排出する制御を行うステップを前記ゲーム機に実行させるためのものであることを特徴とする請求項7記載のプログラム。

15

9. 2以上のセル数からなる行及び2以上のセル数からなる列から構成され、前記行及び前記列のセル数が同数であるマトリクス of 各セルにそれぞれ符号が割り当てられ、前記複数の抽選穴にそれぞれ当該符号が割り当てられており、

20

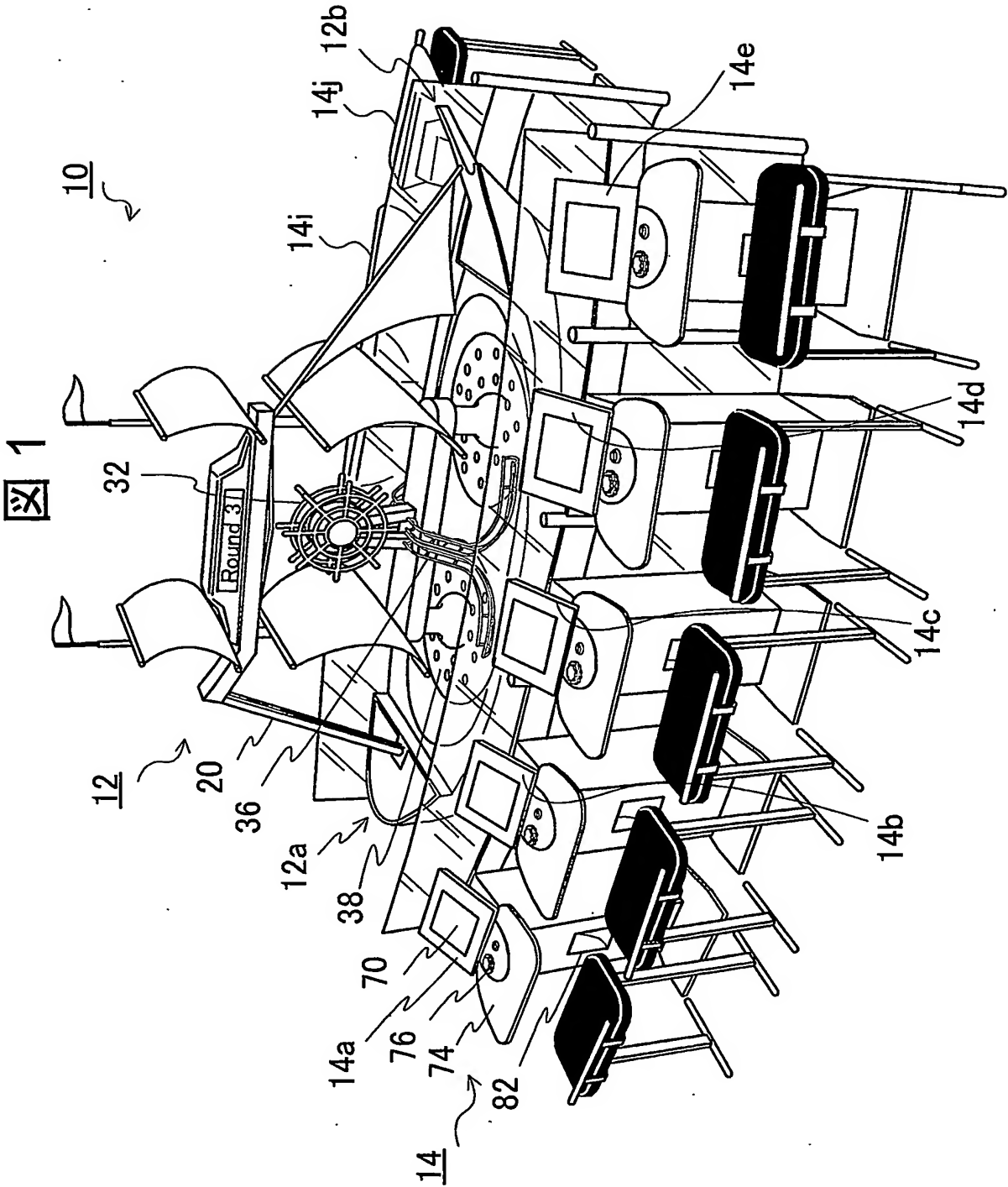
前記プログラムは、抽選球が複数の抽選穴のいずれかに入った場合に、前記ゲーム結果決定手段に対して、当該複数の抽選穴のいずれかに割り当てられた符号に対応するセルを有効とする制御を行う指令を出すステップと、抽選球が複数の抽選穴のいずれかに所定の回数入った結果、有効となったセルの前記マトリクス中の分布状況に応じて、ゲームの結

25

果を決定する制御を行う指定を前記ゲーム結果決定手段に対して出すステップと、を前記ゲーム機に実行させるためのものであることを特徴とする請求項 7 又は 8 記載のプログラム。

- 5 10. 前記抽選球排出手段には、前記抽選穴の下方に開閉自在なシャッタが設けられ、

前記プログラムは、前記入球検知手段により、当該抽選球投入手段により投入された複数の抽選球のすべてが複数の抽選穴のいずれかに入つたと検知された場合には、所定の時間が経過した後に、前記抽選球排出手段が前記シャッタを開放する制御を行うステップを前記ゲーム機に実行させるためのものであることを特徴とする請求項 7 から 9 いずれか記載のプログラム。



2 / 26

图 2

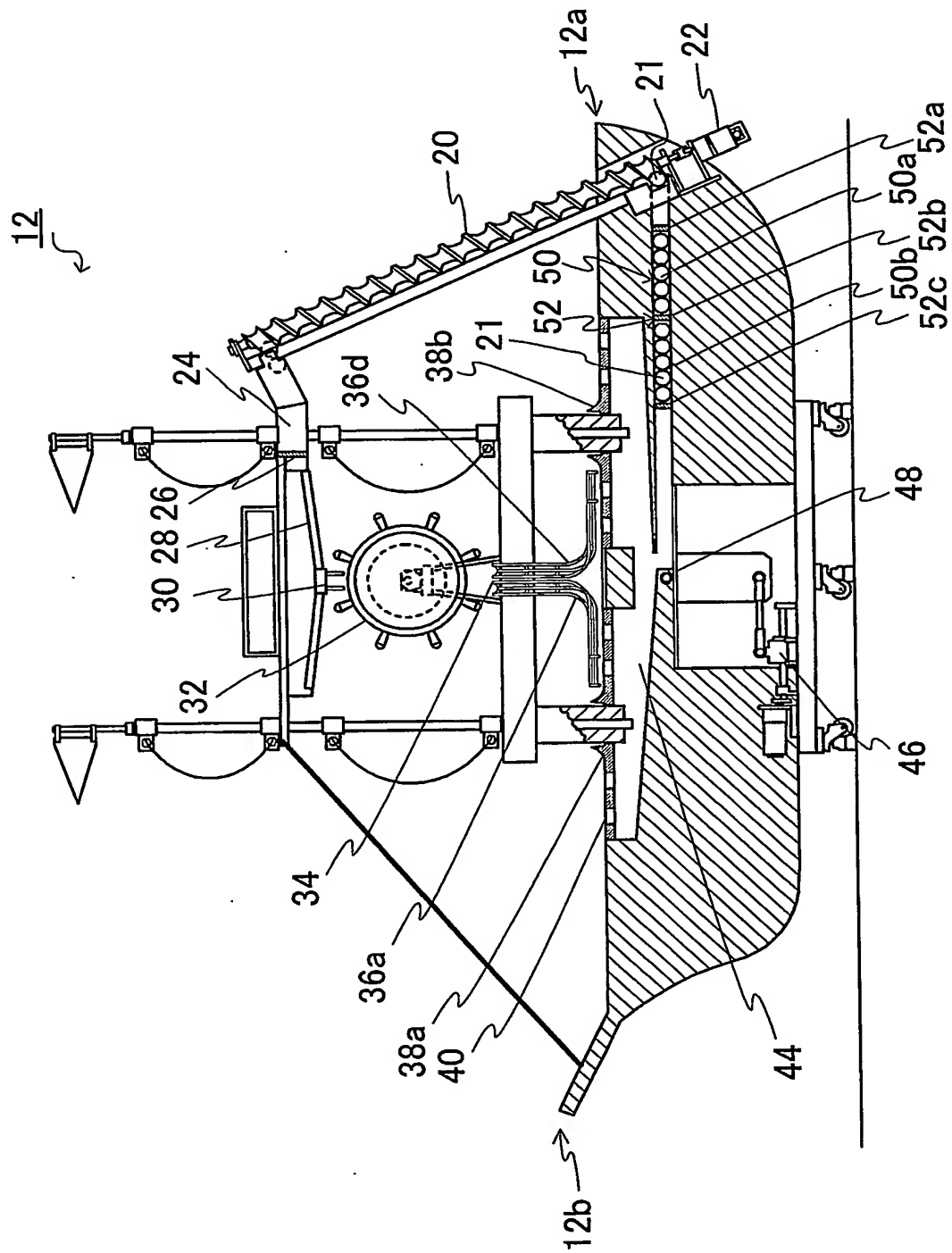
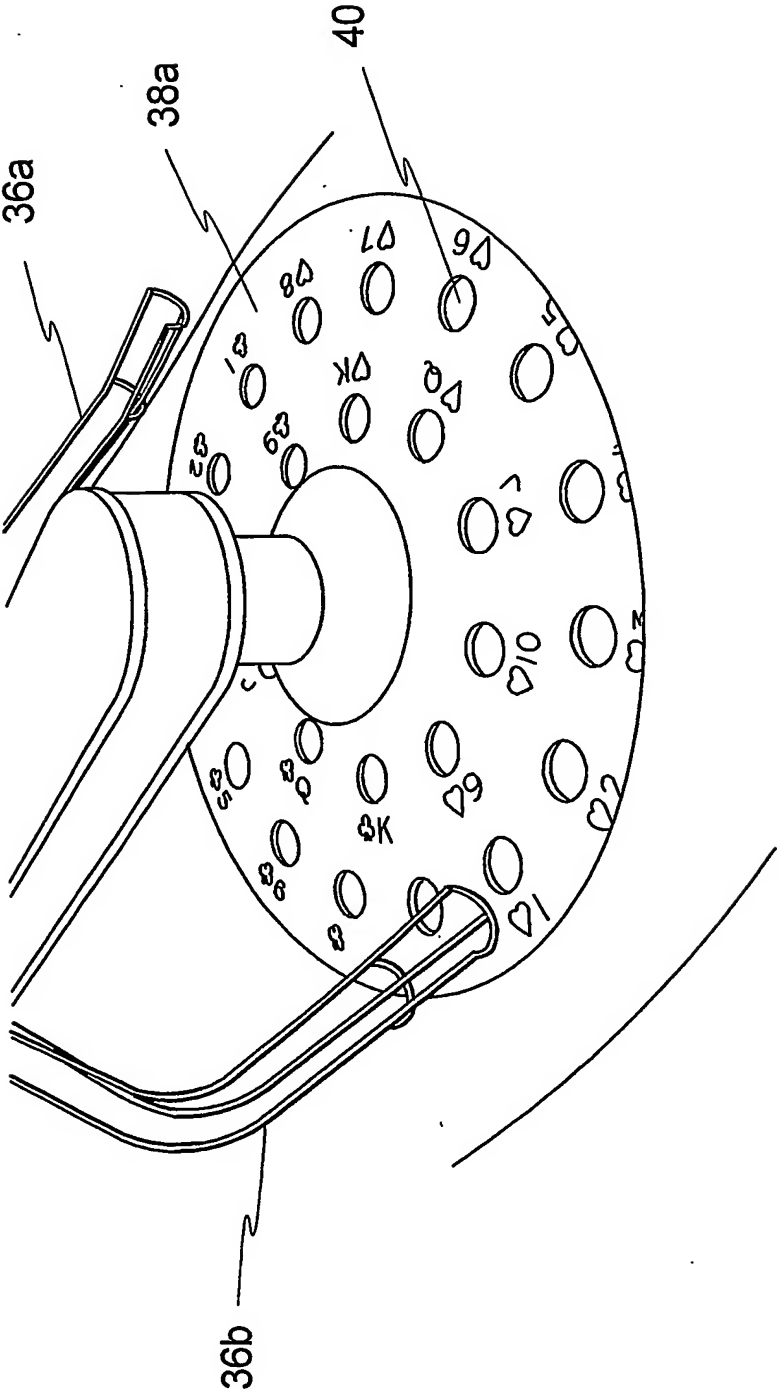
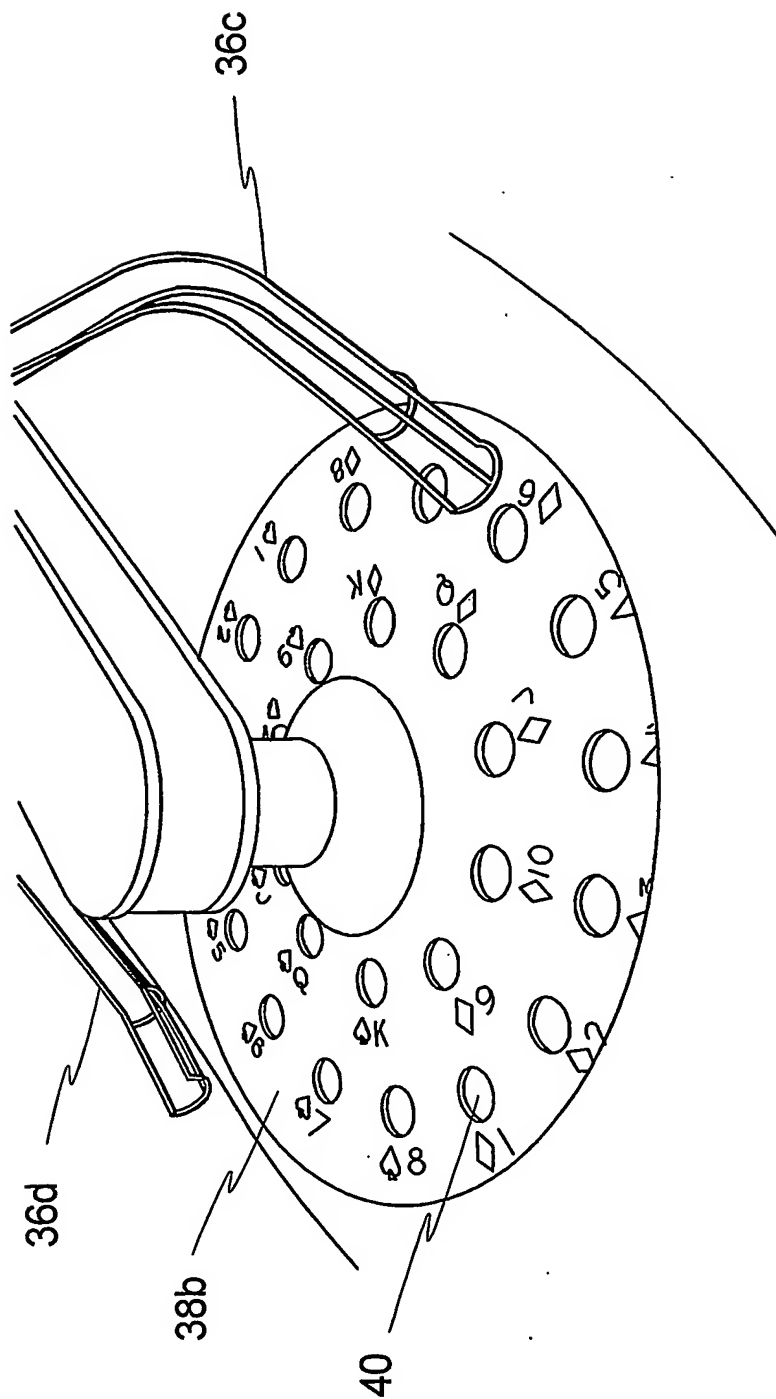


図 3 A



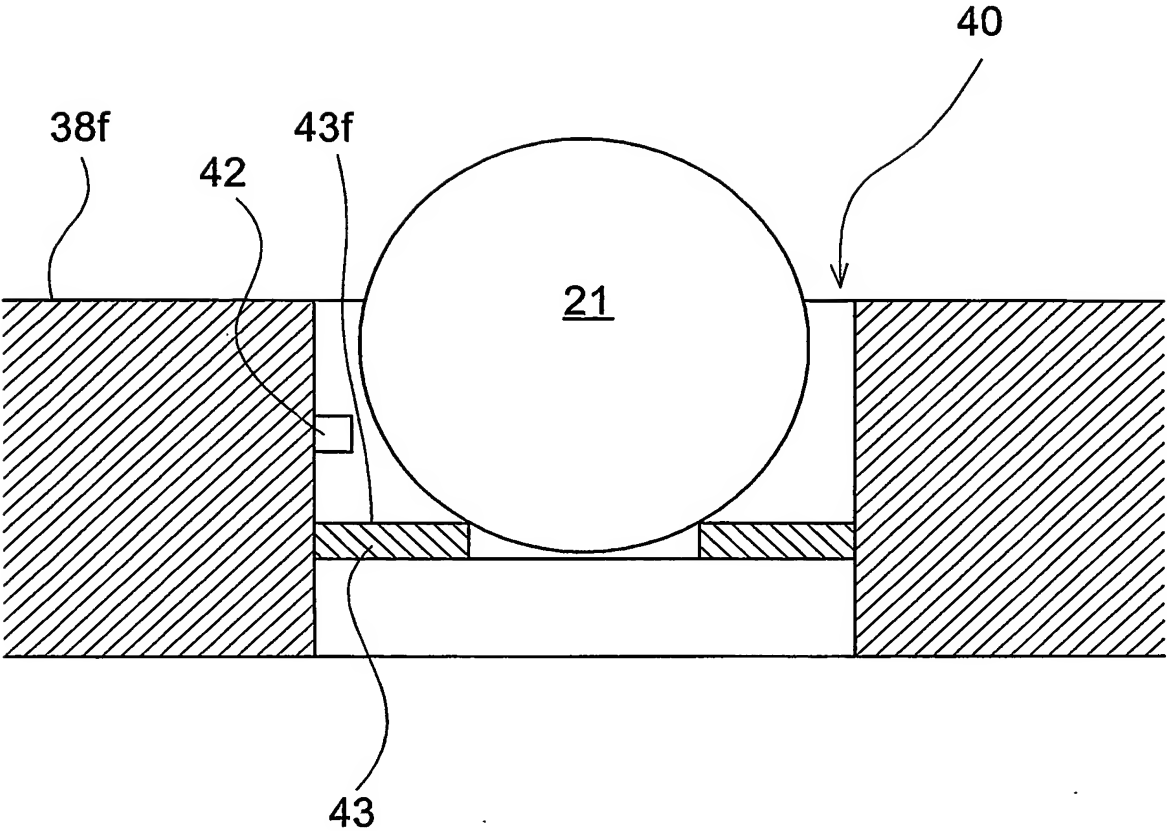
4 / 26

図 3 B



5 / 26

図 3 C



6 / 26

図 4 A

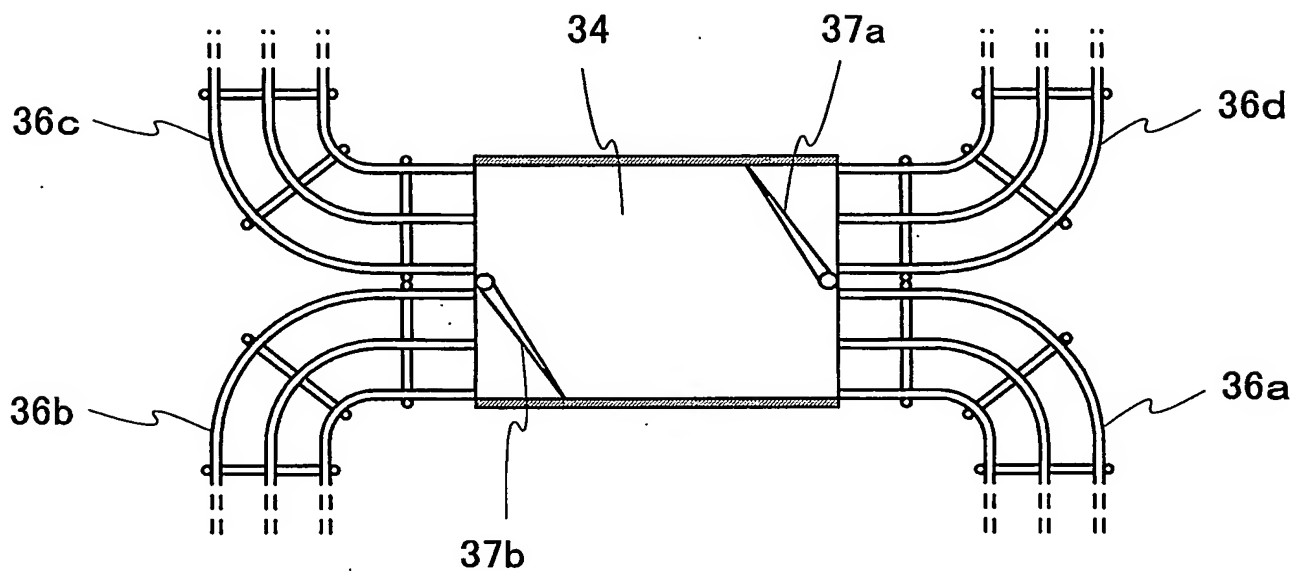
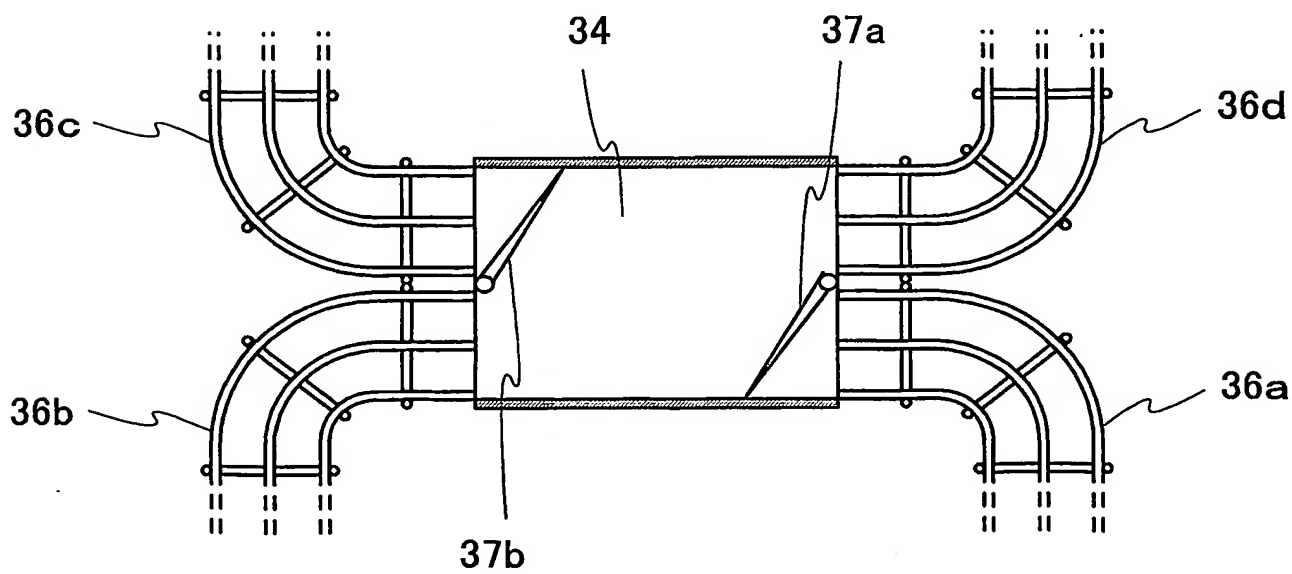
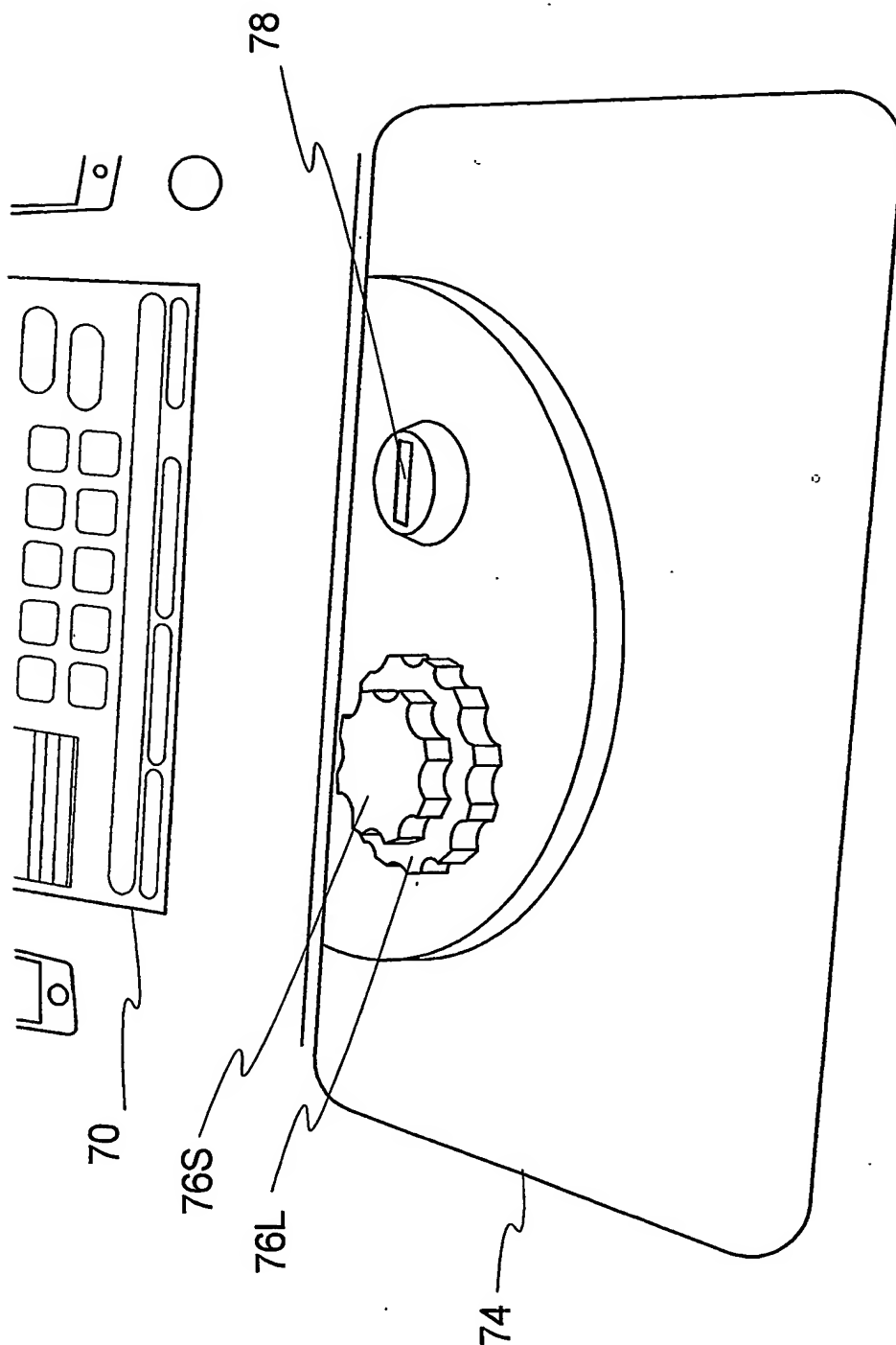


図 4 B

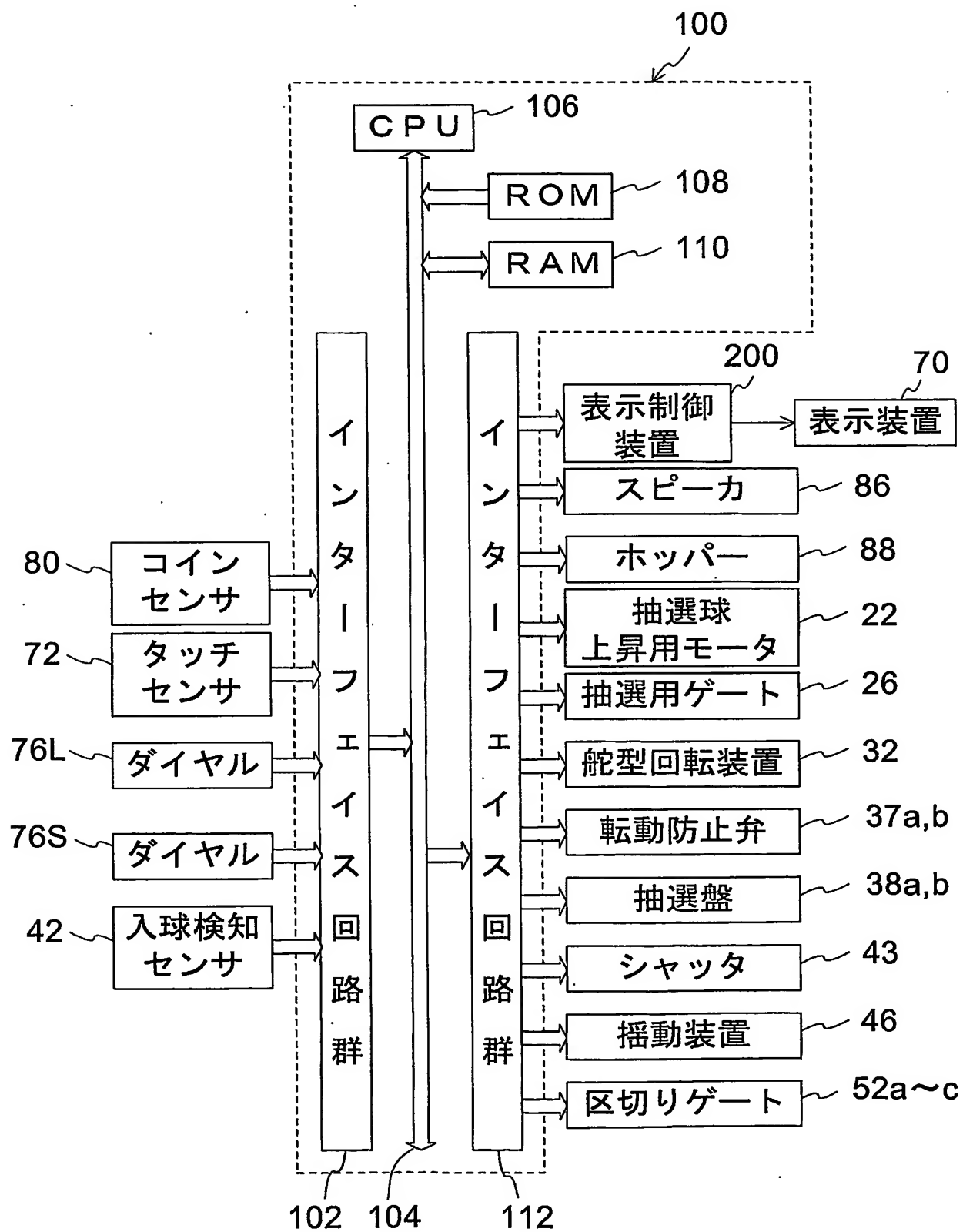


7 / 26



8 / 26

図 6



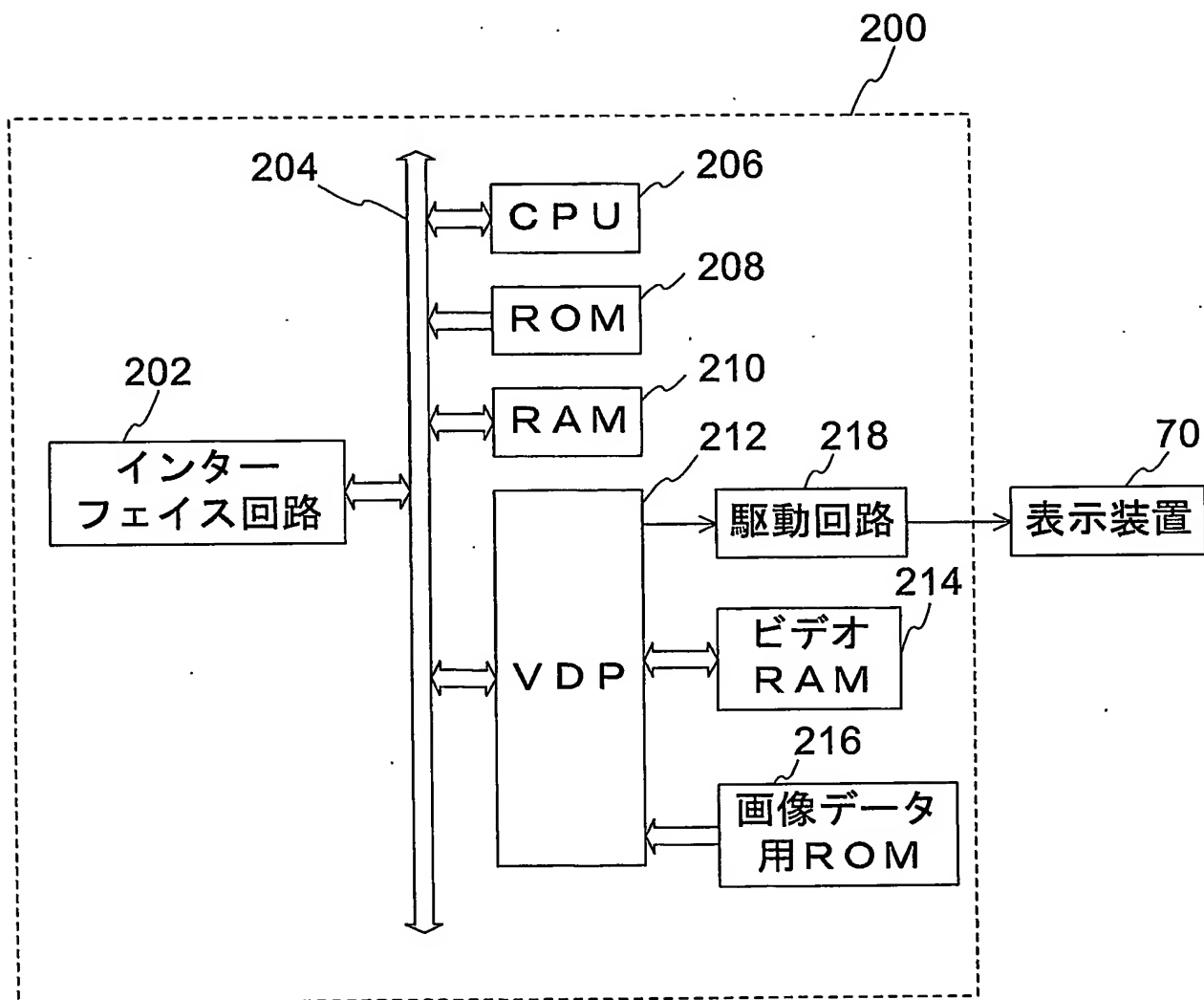
9 / 26

図 7

スペード		ハート		ダイヤ		クラブ	
符号 コード	数字	符号 コード	数字	符号 コード	数字	符号 コード	数字
11	A	21	A	31	A	41	A
12	2	22	2	32	2	42	2
13	3	23	3	33	3	43	3
14	4	24	4	34	4	44	4
15	5	25	5	35	5	45	5
16	6	26	6	36	6	46	6
17	7	27	7	37	7	47	7
18	8	28	8	38	8	48	8
19	9	29	9	39	9	49	9
1A	10	2A	10	3A	10	4A	10
1B	J	2B	J	3B	J	4B	J
1C	Q	2C	Q	3C	Q	4C	Q
1D	K	2D	K	3D	K	4D	K

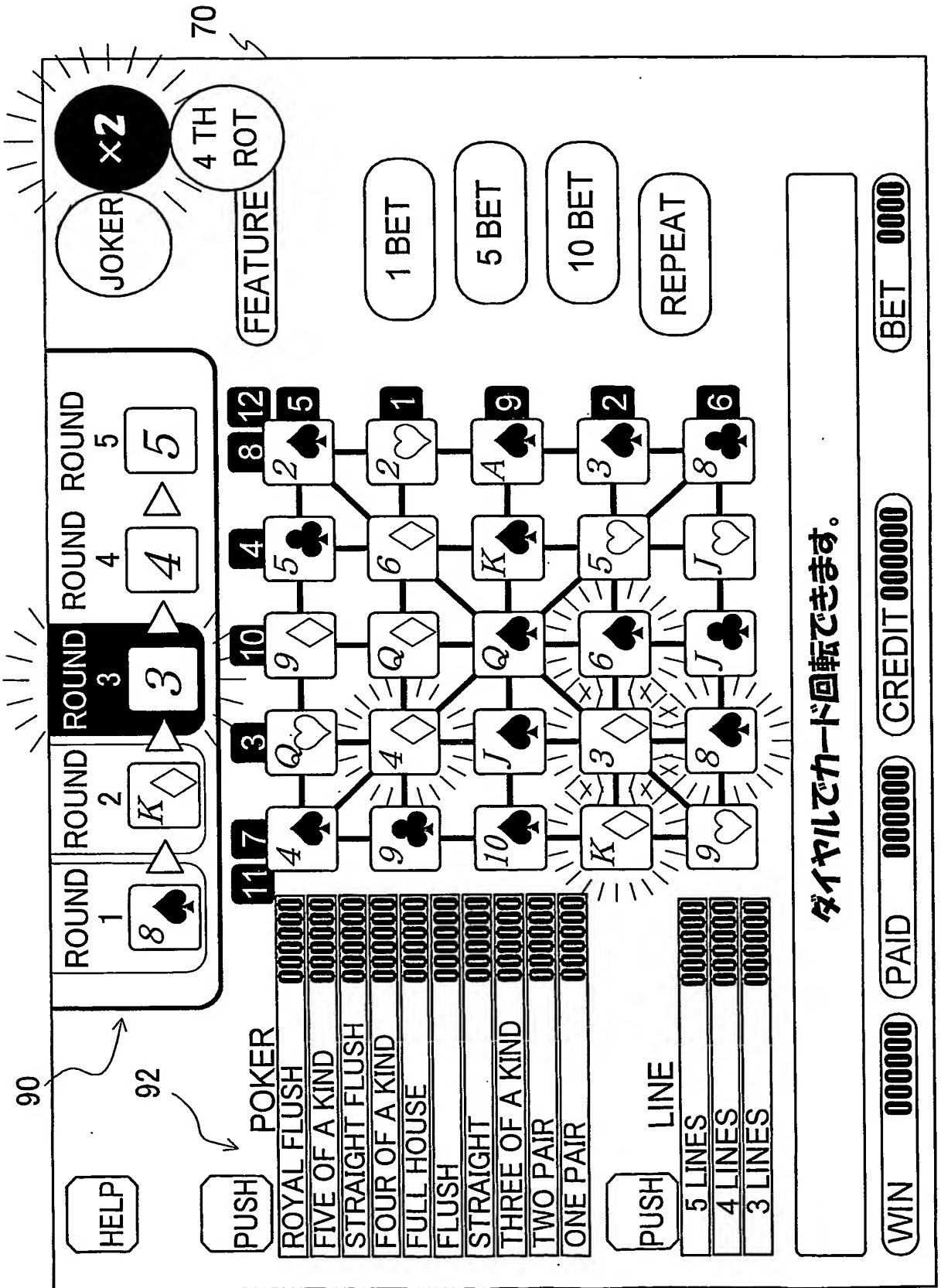
10 / 26

図 8



11 / 26

図 9



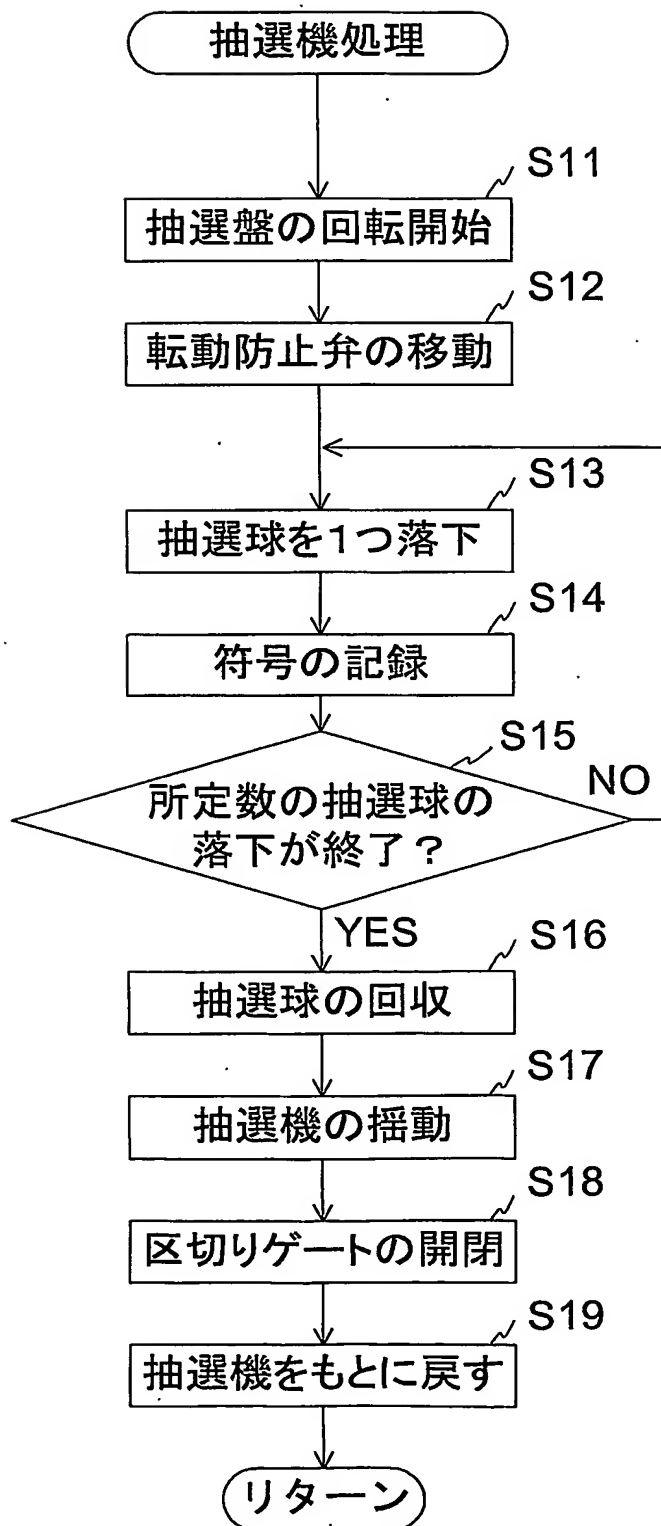
12 / 26

図 10



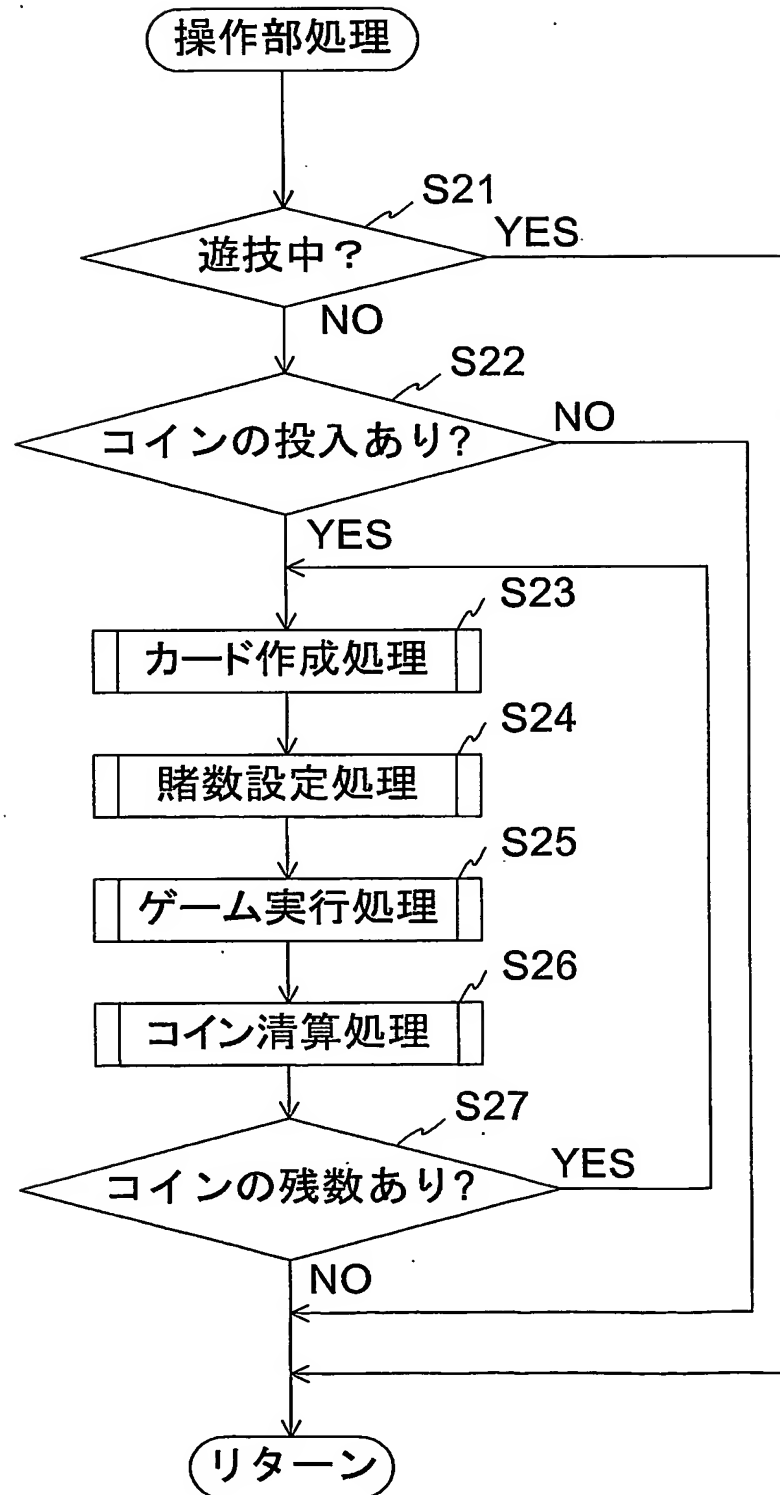
13 / 26

図 11



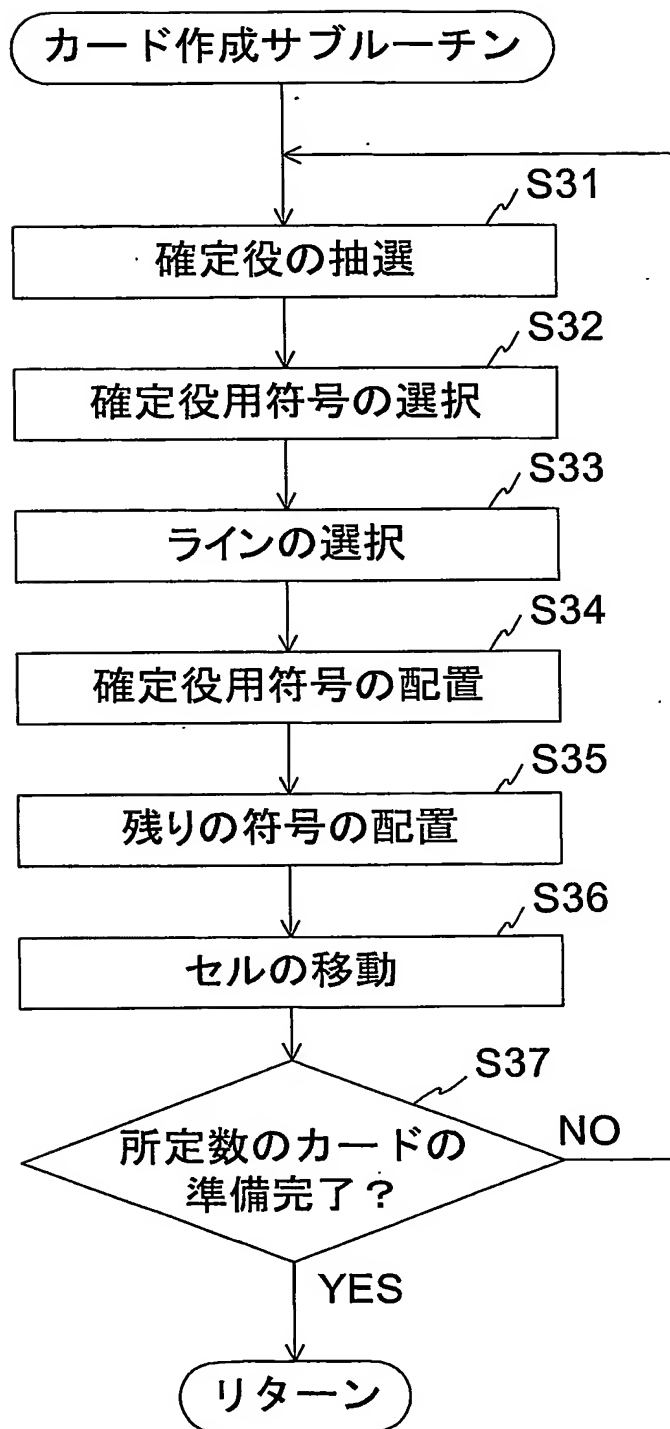
14 / 26

図 12



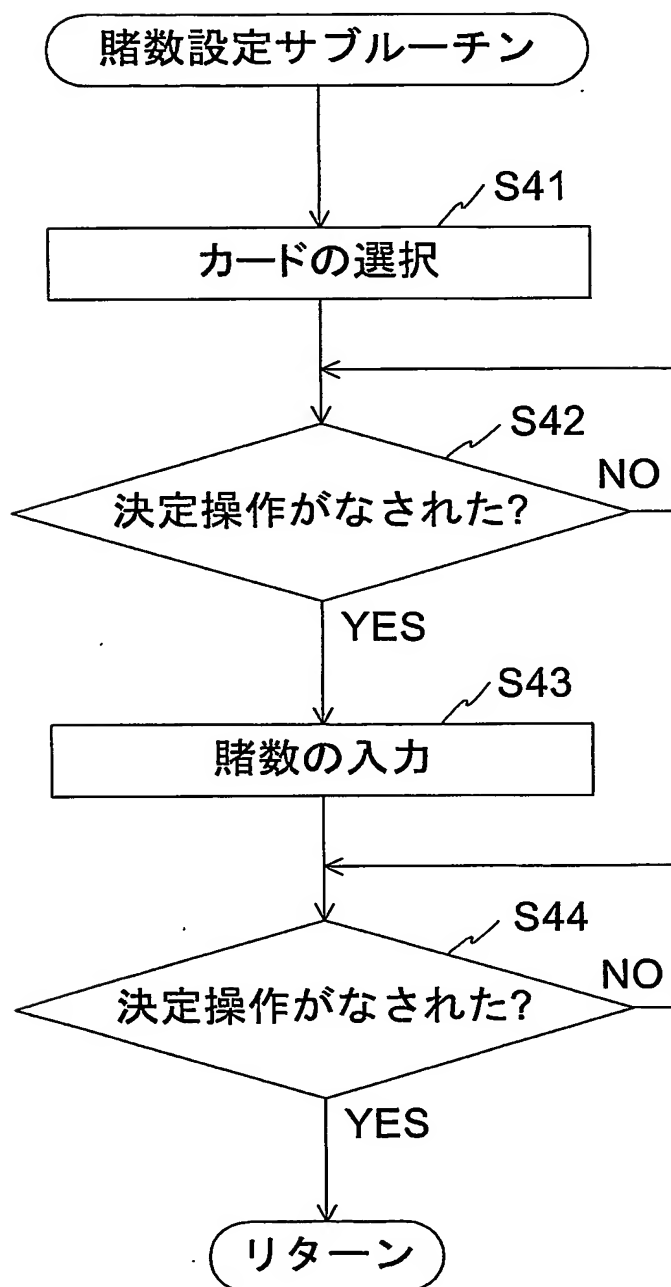
15 / 26

図 13



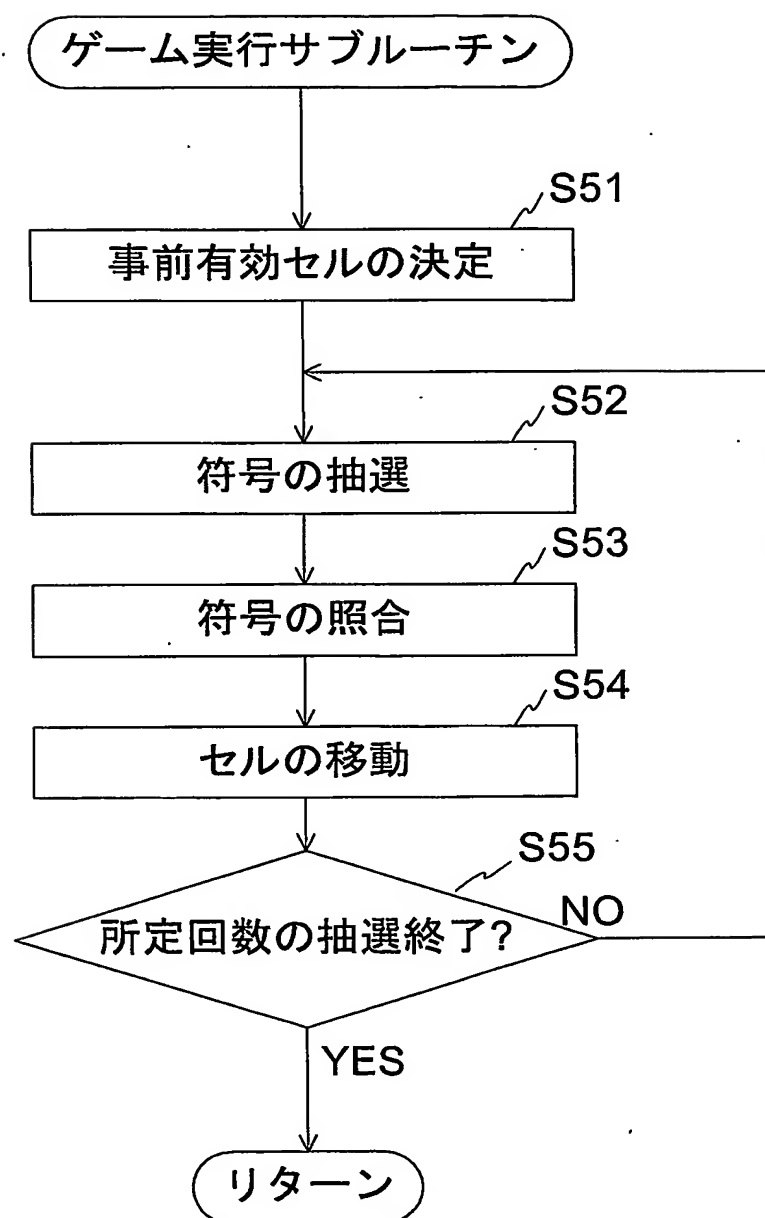
16/ 26

図 14



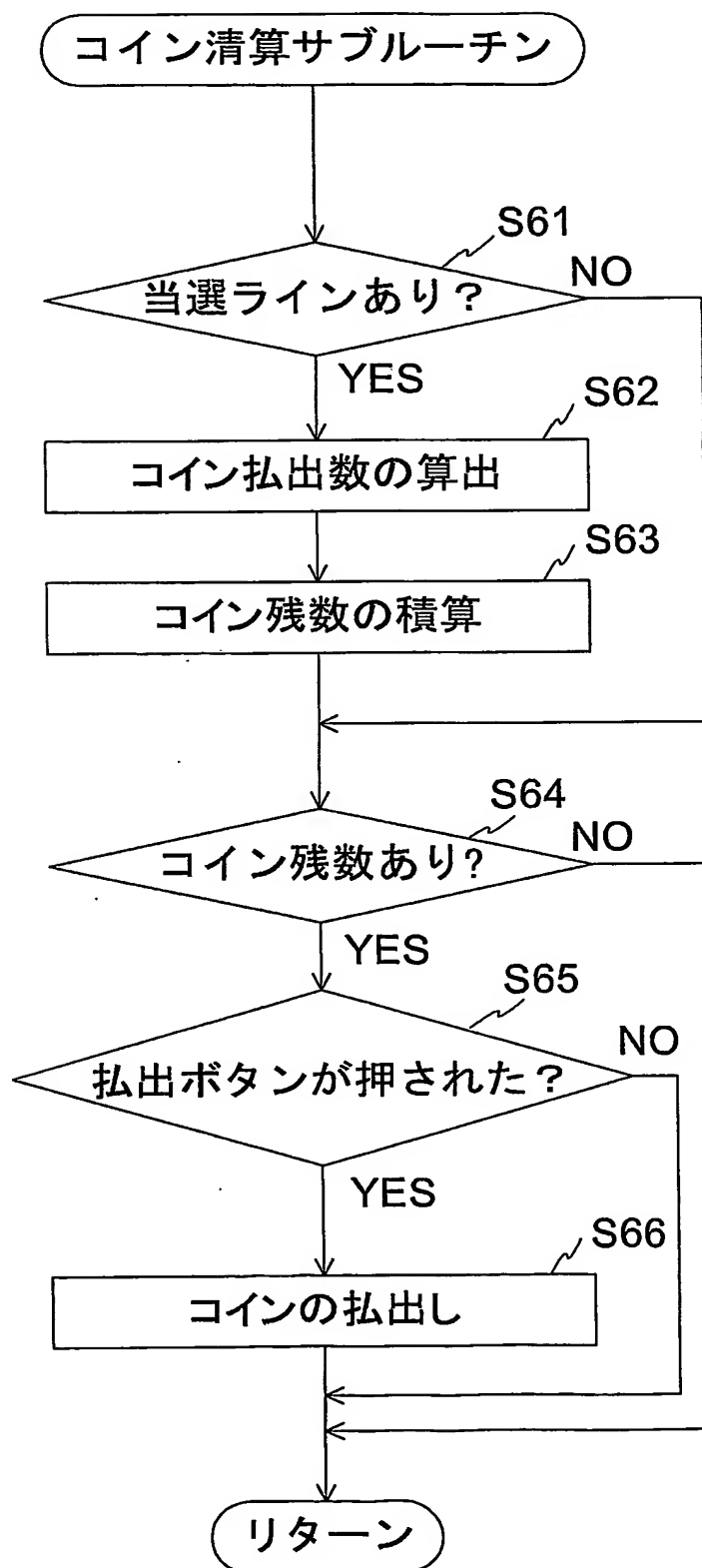
17 / 26

図 15



18 / 26

図 16



19 / 26

図 17 A

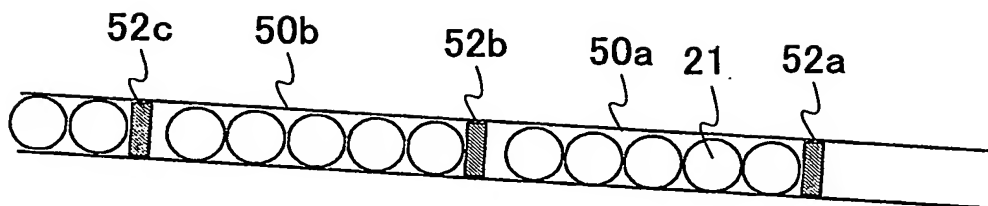


図 17 B

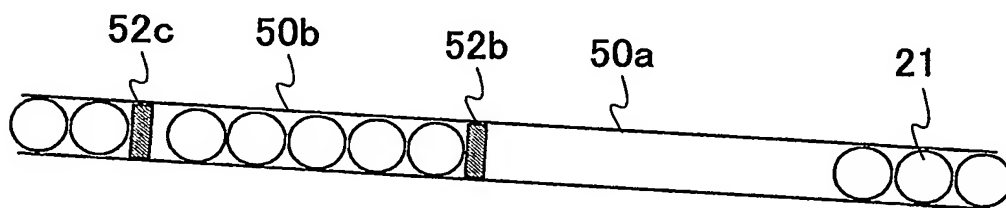


図 17 C

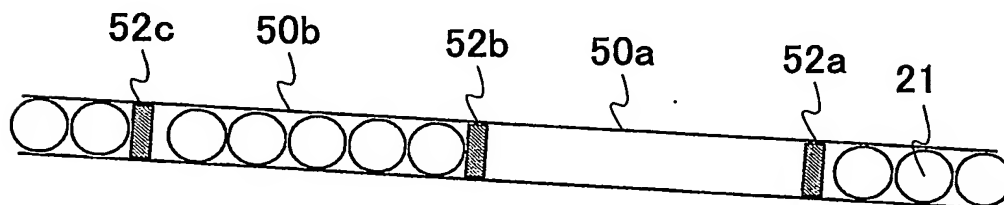
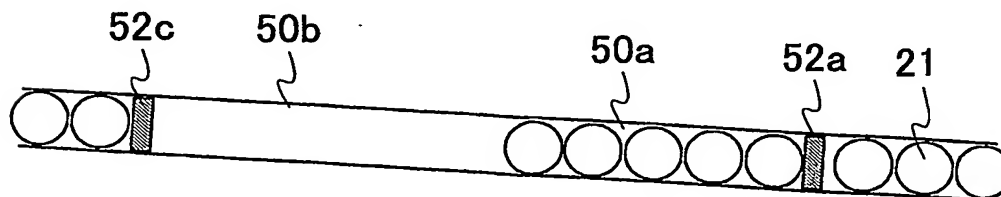


図 17 D



20 / 26

図 17 E

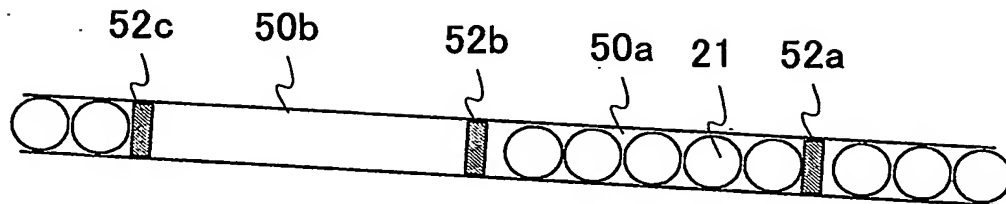


図 17 F

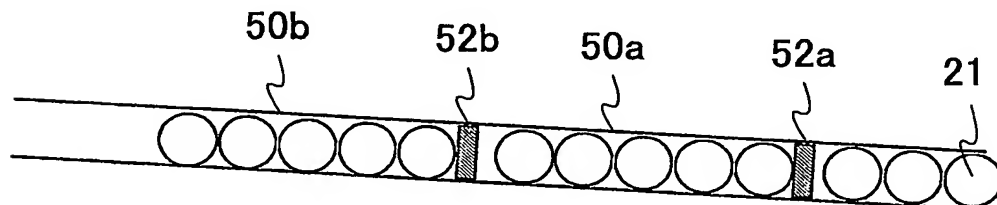


図 17 G

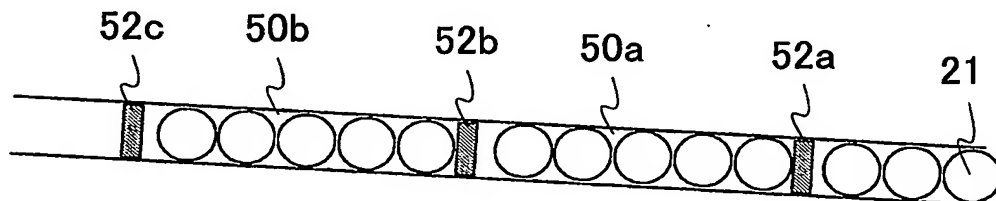


図 17 H

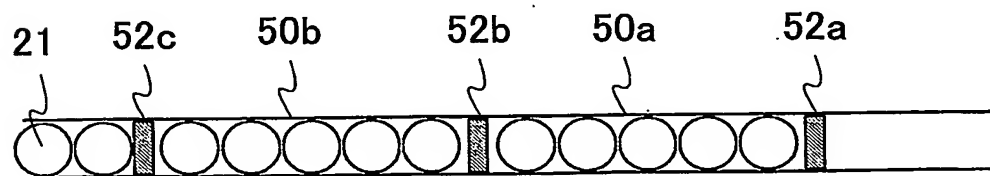
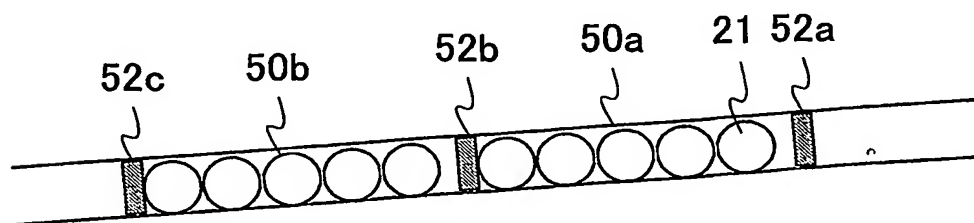


図 17 I



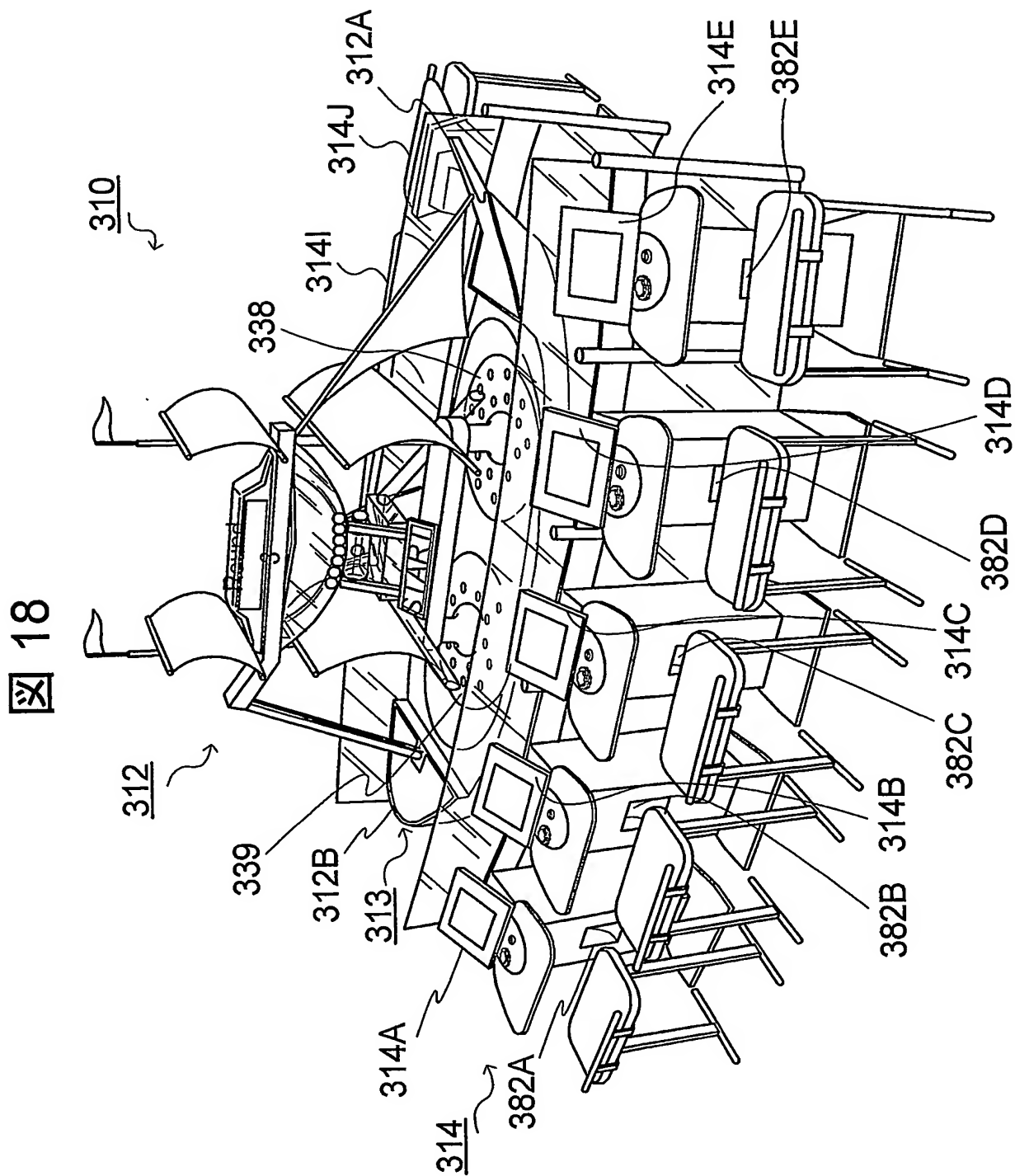


図 19

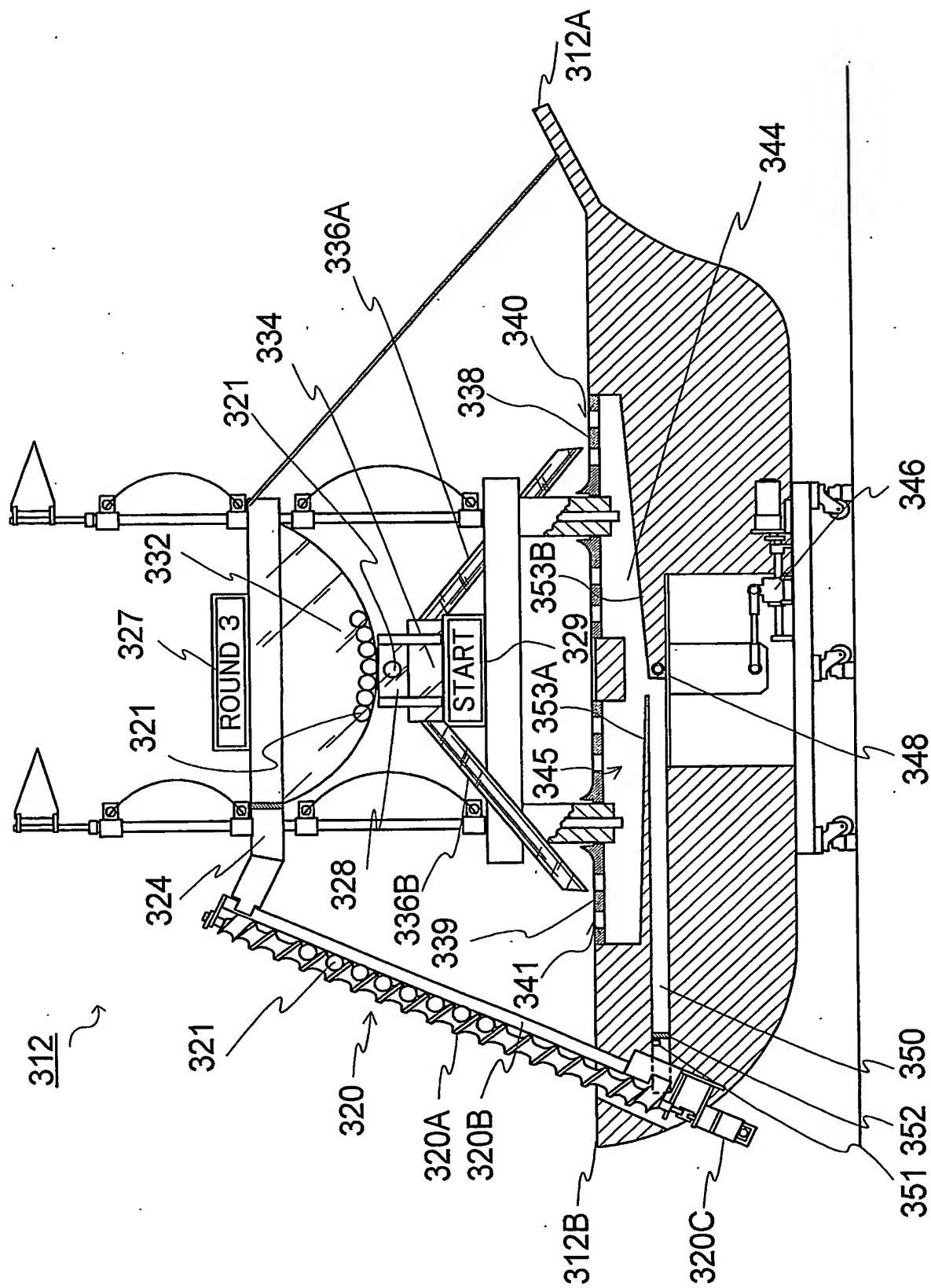


図 20

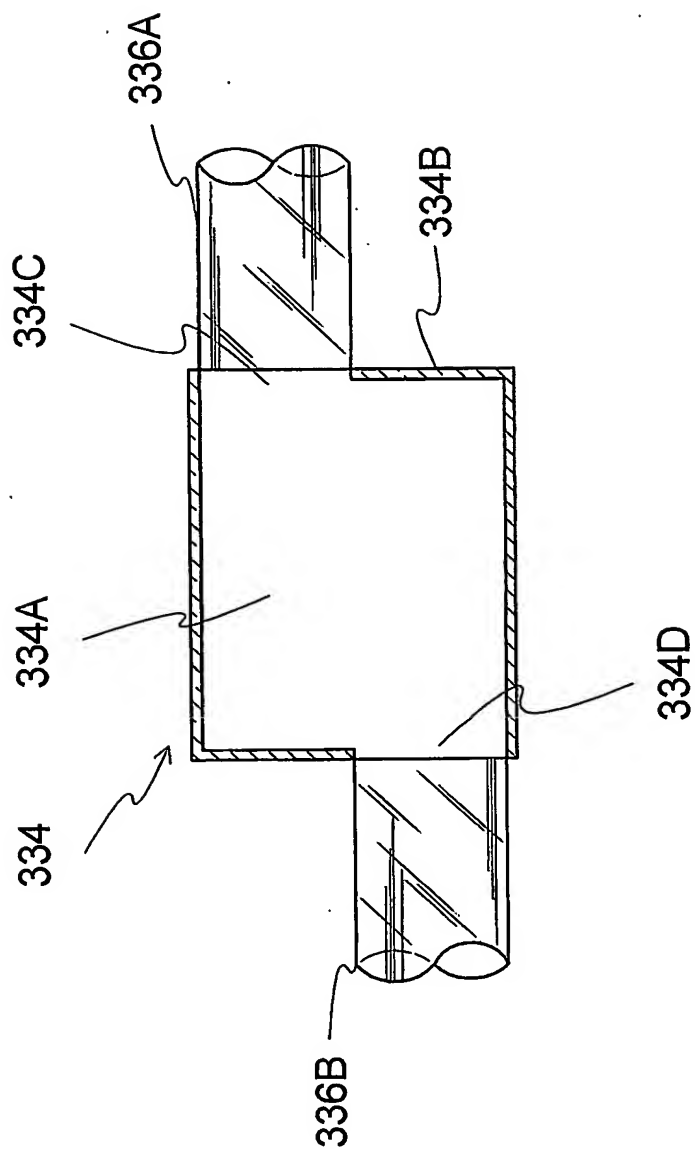
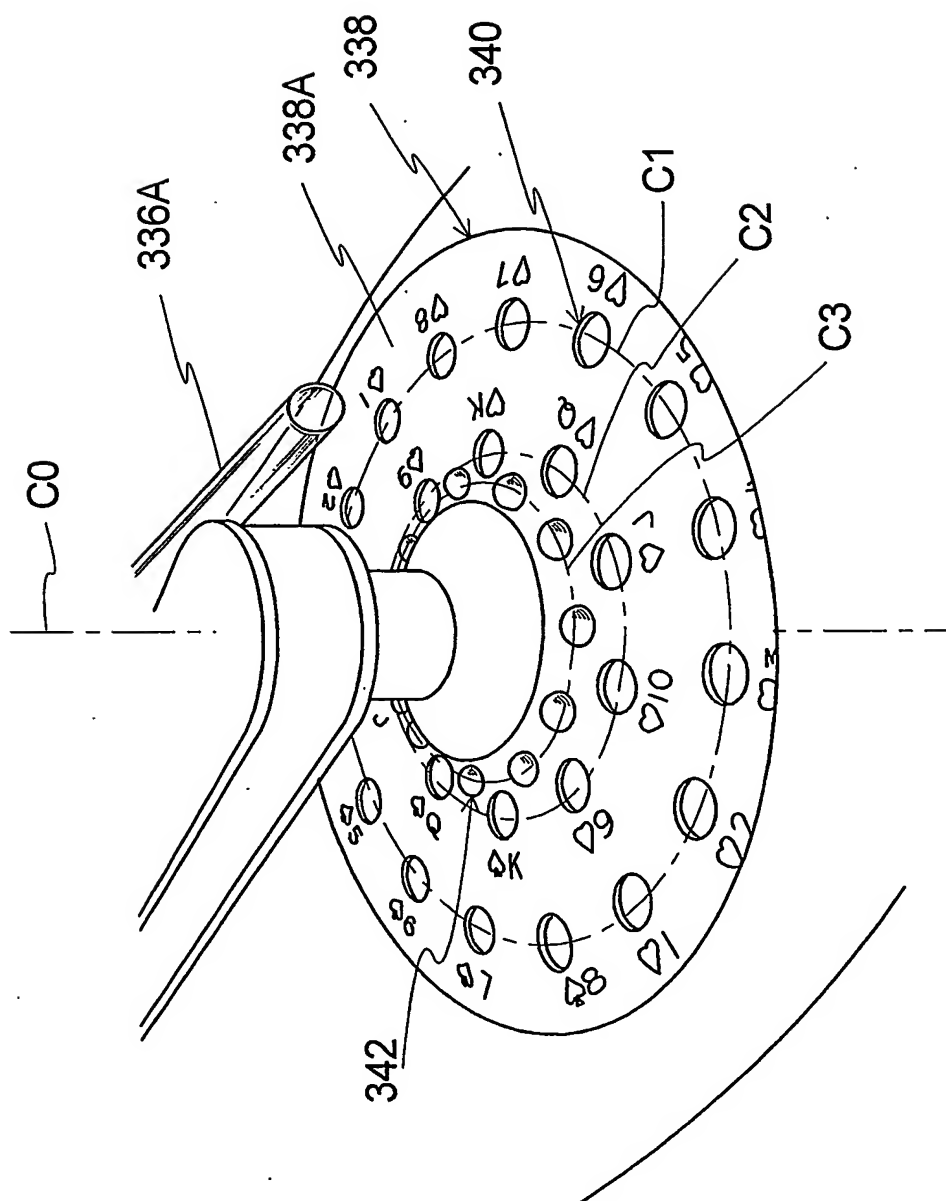


図 21



25 / 26

図 22 A

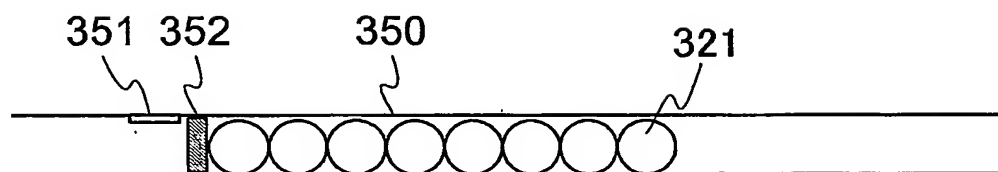


図 22 B

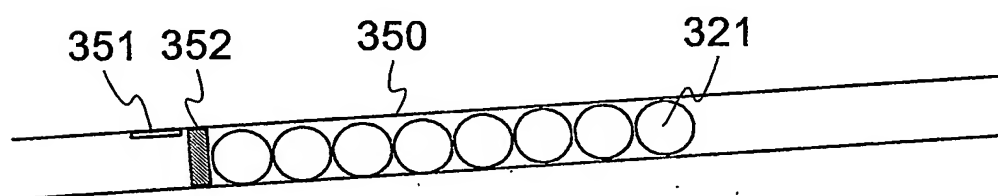


図 22 C

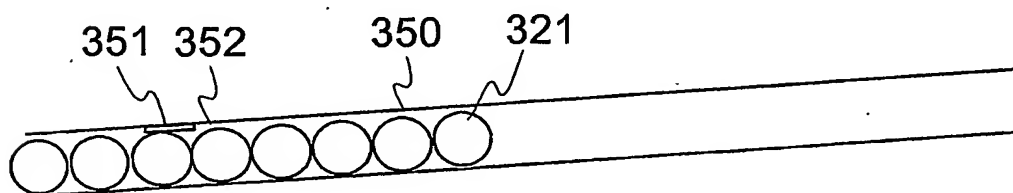
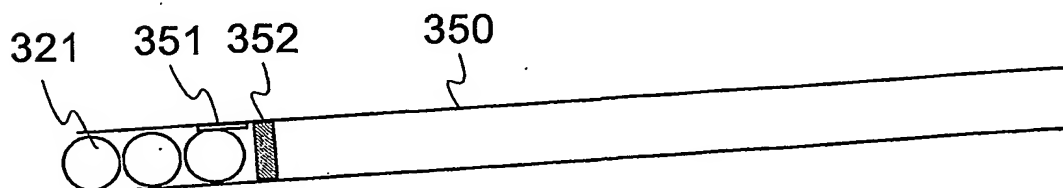


図 22 D



26 / 26

図 22 E

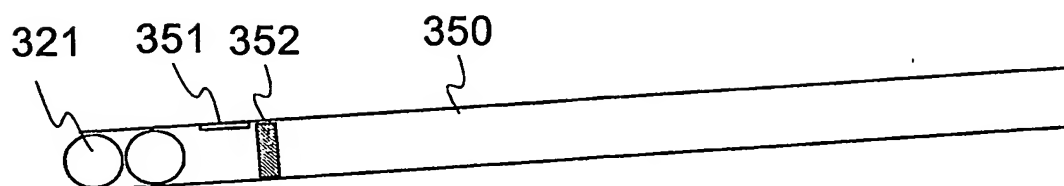


図 22 F

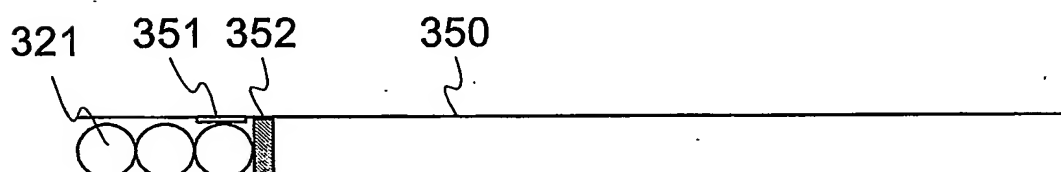
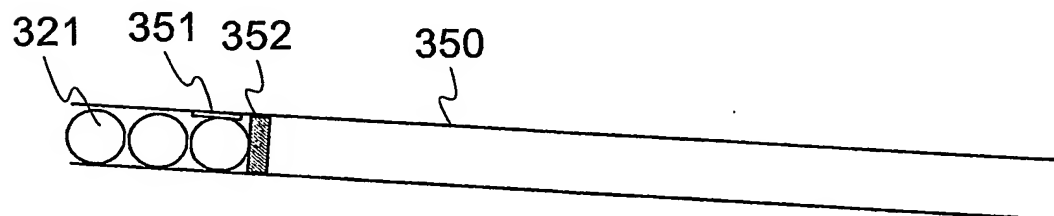


図 22 G



INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.

PCT/JP03/11441

A. CLASSIFICATION OF SUBJECT MATTER

Int.Cl⁷ A63F3/06, 5/02

According to International Patent Classification (IPC) or to both national classification and IPC

B. FIELDS SEARCHED

Minimum documentation searched (classification system followed by classification symbols)

Int.Cl⁷ A63F3/06, 5/00, 5/02, 9/00, 9/26

Documentation searched other than minimum documentation to the extent that such documents are included in the fields searched

Jitsuyo Shinan Koho	1922-1996	Toroku Jitsuyo Shinan Koho	1994-2003
Kokai Jitsuyo Shinan Koho	1971-2003	Jitsuyo Shinan Toroku Koho	1996-2003

Electronic data base consulted during the international search (name of data base and, where practicable, search terms used)

C. DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT

Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
X	JP 2589644 Y2 (Taito Corp.), 20 November, 1998 (20.11.98), Full text; Figs. 1 to 32 (Family: none)	1-10
A	JP 8-84808 A (Taito Corp.), 02 April, 1996 (02.04.96), Full text; Figs. 1 to 9 (Family: none)	1-10
A	JP 9-19540 A (Kabushiki Kaisha Yuni Kiki), 21 January, 1997 (21.01.97), Full text; Figs. 1 to 8 (Family: none)	1-10

☐ Further documents are listed in the continuation of Box C.☐ See patent family annex.

* Special categories of cited documents:
 "A" document defining the general state of the art which is not considered to be of particular relevance
 "E" earlier document but published on or after the international filing date
 "L" document which may throw doubts on priority claim(s) or which is cited to establish the publication date of another citation or other special reason (as specified)
 "O" document referring to an oral disclosure, use, exhibition or other means
 "P" document published prior to the international filing date but later than the priority date claimed

"T" later document published after the international filing date or priority date and not in conflict with the application but cited to understand the principle or theory underlying the invention
 "X" document of particular relevance; the claimed invention cannot be considered novel or cannot be considered to involve an inventive step when the document is taken alone
 "Y" document of particular relevance; the claimed invention cannot be considered to involve an inventive step when the document is combined with one or more other such documents, such combination being obvious to a person skilled in the art
 "&" document member of the same patent family

Date of the actual completion of the international search
 04 December, 2003 (04.12.03)

Date of mailing of the international search report
 24 December, 2003 (24.12.03)

Name and mailing address of the ISA/
 Japanese Patent Office

Authorized officer

Facsimile No.

Telephone No.

A. 発明の属する分野の分類 (国際特許分類 (IPC))		
Int. Cl ⁷ A63F 3/06, 5/02		
B. 調査を行った分野		
調査を行った最小限資料 (国際特許分類 (IPC))		
Int. Cl ⁷ A63F 3/06, 5/00, 5/02, 9/00, 9/26		
最小限資料以外の資料で調査を行った分野に含まれるもの 日本国実用新案公報 1922-1996年 日本国公開実用新案公報 1971-2003年 日本国登録実用新案公報 1994-2003年 日本国実用新案登録公報 1996-2003年		
国際調査で使用した電子データベース (データベースの名称、調査に使用した用語)		
C. 関連すると認められる文献		
引用文献の カテゴリー*	引用文献名 及び一部の箇所が関連するときは、その関連する箇所の表示	関連する 請求の範囲の番号
X	JP 2589644 Y2 (株式会社タイトー) 1998. 11. 20 全文, 第1-32図 (ファミリーなし)	1-10
A	JP 8-84808 A (株式会社タイトー) 1996. 04. 02 全文, 第1-9図 (ファミリーなし)	1-10
A	JP 9-19540 A (株式会社ユニ機器) 1997. 01. 21 全文, 第1-8図 (ファミリーなし)	1-10
<input type="checkbox"/> C欄の続きにも文献が列挙されている。 <input type="checkbox"/> パテントファミリーに関する別紙を参照。		
* 引用文献のカテゴリー 「A」 特に関連のある文献ではなく、一般的技術水準を示すもの 「E」 国際出願日前の出願または特許であるが、国際出願日以後に公表されたもの 「L」 優先権主張に疑義を提起する文献又は他の文献の発行日若しくは他の特別な理由を確立するために引用する文献 (理由を付す) 「O」 口頭による開示、使用、展示等に言及する文献 「P」 国際出願日前で、かつ優先権の主張の基礎となる出願日の後に公表された文献 「T」 国際出願日又は優先日後に公表された文献であって出願と矛盾するものではなく、発明の原理又は理論の理解のために引用するもの 「X」 特に関連のある文献であって、当該文献のみで発明の新規性又は進歩性がないと考えられるもの 「Y」 特に関連のある文献であって、当該文献と他の1以上の文献との、当業者にとって自明である組合せによって進歩性がないと考えられるもの 「&」 同一パテントファミリー文献		
国際調査を完了した日	04. 12. 03	国際調査報告の発送日
国際調査機関の名称及びあて先 日本国特許庁 (ISA/JP) 郵便番号100-8915 東京都千代田区霞が関三丁目4番3号		特許庁審査官 (権限のある職員) 土屋 保光 電話番号 03-3581-1101 内線 3276

**This Page is Inserted by IFW Indexing and Scanning
Operations and is not part of the Official Record**

BEST AVAILABLE IMAGES

Defective images within this document are accurate representations of the original documents submitted by the applicant.

Defects in the images include but are not limited to the items checked:

- ☐ **BLACK BORDERS**
- ☐ **IMAGE CUT OFF AT TOP, BOTTOM OR SIDES**
- ☐ **FADED TEXT OR DRAWING**
- ☐ **BLURRED OR ILLEGIBLE TEXT OR DRAWING**
- ☐ **SKEWED/SLANTED IMAGES**
- ☐ **COLOR OR BLACK AND WHITE PHOTOGRAPHS**
- ☒ **GRAY SCALE DOCUMENTS**
- ☐ **LINES OR MARKS ON ORIGINAL DOCUMENT**
- ☐ **REFERENCE(S) OR EXHIBIT(S) SUBMITTED ARE POOR QUALITY**
- ☐ **OTHER:** _____

IMAGES ARE BEST AVAILABLE COPY.

As rescanning these documents will not correct the image problems checked, please do not report these problems to the IFW Image Problem Mailbox.